கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில்



எஸ். நவராஜ் செல்லையா M.A., D.P.E.

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில்

தேசிய விருது பெற்ற நூலாசிரியர்

எஸ். நவராஜ் செல்லையா M.A., D.P.E.



ராஜ்மோகன் பதிப்பகம்

தபால் பெட்டி எண் : 4955

தி. நகர், சென்னை-600017

முதற்பதிப்பு ஜுன் 1976
இரண்டாம் பதிப்பு டிசம்பர் 1977

விலை ரூபாய் 4-00

வெளியீடு எண் : 28

நண்பர்கள் அச்சகம்
சென்னை-600 018.

முன்னுரை

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில் என்ற தலைப்புடன் படைக்கப் பெற்றிருக்கும் இந்நூல், கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் விதிமுறைகளையெல்லாம் விளக்கமுறப் புரிந்துகொள்ளும் வண்ணம் எளிய முறையிலே எழுதப்பெற்றிருக்கும் ஓர் இனிய நூலாகும்.

எனது விளையாட்டுத்துறை நூல்களையெல்லாம் காண்பவர்கள், ஆர்வமுடன் பார்த்தபிறகு அடுத்ததாக விடுக்கும் வினா ஒன்று எப்பொழுதும் உண்டு. கிரிக்கெட்டைப் பற்றிய புத்தகமே இல்லையா என்பதுதான் அந்த வினா.

விளையாட்டில் விருப்பமுள்ளவர்கள் மட்டும்தான் கேட்கிறார்கள் என்று நான் நினைப்பதுண்டு. ஆனால் அதை வேடிக்கையாக மட்டுமல்ல, விநயத்தோடும் குத்தலாகவும் கேட்கின்றவர்களும் உண்டு என்று பலரது கேள்விகளுக்குப் பதில் கொடுக்கப்போய் நான் புரிந்துகொண்டேன்.

அந்த புரிந்த நிலையினால் எழுந்த சிறந்த ஞானத்தின் பிரதிபலிப்பே இந்நூல்.

கிரிக்கெட்டைப் பற்றி தமிழில் நூல் எழுத முடியாது. அது மிகவும் கஷ்டமான காரியம். அதனால்தான் இவரால் எழுத முடியவில்லை. என்று என் முன்னாலேயே சொல்லிச் சென்றவர்களும் நிறையபேர் உண்டு.

எட்டாவது பொங்கல் விளையாட்டு விழா காஞ்சிபுரத்தில் 1976ம் ஆண்டு ஜனவரி மாதம் நடைபெற்றபோது, என் நூல்கள் காட்சிக்காகவும் விற்பனைக்காகவும் வைக்கப்

பெற்றிருந்த அன்று, சவால் விடுவதுபோல, ஒரு சிலர் கேட்ட கேள்விக்குப் பதிலாகவே, கிரிக்கெட் பற்றிய திசையில் எனது முயற்சி புகுந்து கிளைத்தெழத் தொடங்கியது.

அதன் பயனாக முளைத்த முதல் நூல்தான் கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில். அடுத்து வரவிருக்கின்ற நூல்கள் கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் கதை, கிரிக்கெட் விளையாடுவது எப்படி என்பனவாகும்.

விரல் விட்டு எண்ணிவிடுகின்ற அளவு குறைந்த எண்ணிக்கையில் அமைந்த நாடுகளில் ஆடப்பெறுகின்ற ஆட்டமாகக் கிரிக்கெட் இருந்தாலும், கோடிக்கணக்கான மக்களை குதூகலத்தோடு, வெயிலிலும் பனியிலும் குளிரிலும் நாள் கணக்காக அமரச் செய்து ஆனந்தமடையச் செய்கின்ற அற்புத ஆற்றல் படைத்ததாகவே கிரிக்கெட் விளங்குகிறது.

சிறுவர்கள் முதல் வயோதிகர்கள் வரை கிரிக்கெட்பற்றி பேசியே இன்பம் அடைவதைப் பார்த்திருக்கிறோம். வானொலிப் பெட்டியை வட்டமிட்டு அமர்ந்து, தொலை தூரத்துச் செய்திக்காக உடல்வலி ஏற்பட்டாலும் பொருட் படுத்தாது கேட்டு மகிழ்கின்ற நிலையையும் நாம் கண்டிருக்கிறோம்.

ஆடுவதைக் காட்டிலும், ஆடுவதைப் பார்ப்பதைக் காட்டிலும், ஆட்டத்தைப்பற்றி பேசிப் பேசி மகிழ்கின்றவர்களை நிறைய ரசிகர்களாக வைத்திருக்கின்ற கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் விதிமுறைகளை, மேலும் விளக்கமுறத் தெரிந்து கொண்டால், அவர்கள் பேச்சில் செழுமை இருக்கும். ஆட்டத்தில் முழுமை இருக்கும் என்று நினைத்தேன்.

அந்த நினைவுக்கு உருவமாகவே இந்த நூலை எழுதி இருக்கிறேன். விளையாட்டு பற்றிய சொற்களை ஆங்கிலத்திலேயே கேட்டுக் கேட்டு, பேசிப் பேசிப் பழகிப்போனவர்களிடையே தமிழில் புதிய கலைச் சொற்களைப் புகுத்தி

யிருக்கும் போது, படிக்கும் நேரத்தில், பேசும் சமயத்தில் சற்று கஷ்டமாக இருக்கும். இதைப் பற்றி குதர்க்கமாகப் பேசுவோரும் இருக்கத்தான் இருப்பார்கள்.

தமிழிலக்கியத்திற்கு இந்த ஆட்டம் புதிய விருந்தாகும். அந்த விருந்துக்குப் படைக்கப்பெற்ற சொற்கள் மருந்து போலத் தோன்றினும். மருந்து விருந்தினருக்குப் பயன்படுமே அல்லது, பயப்படுத்தாது.

அந்த நல்ல நினைவோடு, நலமார்ந்த நோக்கத்தோடு தான் இந்நூலை உங்கள் கையில் படைக்கிறேன். கிரிக்கெட்டுக்கு இது புதிய முயற்சி.

முயற்சி வெல்ல, உங்கள் துணையை நாடுகிறேன். கலைச் சொற்கள் பற்றிய நல்ல சொற்கள் உங்களுக்குத் தெரிந்திருந்தால் அன்பு கூர்ந்து எனக்குக் கூறுங்கள். நன்றியுடன் ஏற்றுக்கொள்கிறேன். இந்நூல் மேலும் முழுமை பெற அவை உதவும்.

எனக்கு உற்ற துணையாக இருந்து உற்சாகம் ஊட்டி வரும் எனது ஆசிரியர் **டாக்டர் ராப்சன்** அவர்களுக்கும், நண்பர் திரு. **D. நாக சங்கரராவ்** அவர்களுக்கும் எனது இதயங்கனிந்த நன்றி.

அழகுற அச்சிட்டுத் தந்த திரு **M. S. மணி**, ஆக்க வேலைகள் அனைத்தையும் சிறப்புற செய்துவரும் திரு. **R. சாக்ரடீஸ்** அனைவரும் என் அன்புக்கும் நன்றிக்கும் உரியவர்கள்.

விளையாட்டுத் துறையில் இந்நூல் 29வது நூலாகும். தொடர்ந்து எனது நூல்களுக்குப் பேராதரவு காட்டிவரும் தமிழ்கூறும் நல்லுலகத்தார் அனைவருக்கும் என் நன்றியையும் வணக்கத்தையும் கூறி, இரண்டாவது பதிப்பாக வரும் இந்நூலையும் ஆதரித்தருளுமாறு கேட்டுக் கொள்கிறேன்.

ஞானமலர் இல்லம்
தி. நகர், சென்னை–17

எஸ். நவராஜ் செல்லையா

பதிப்புரை

தமிழிலக்கியத்திற்குப் புதுத் துறையான விளையாட்டுத் துறையில், விளையாட்டுக்கள் பற்றிய தமிழிலக்கிய நூல்கள் அதிகமாக வெளியிட வேண்டும் என்பது எங்களின் பேரவா.

இத்தகைய முயற்சிக்குப் பெரிதும் துணைபுரிகின்ற எஸ். நவராஜ் செல்லையா அவர்கள். இதுவரை முப்பதுக்கும் மேற்பட்ட நூல்கள் எழுதித் தந்திருக்கிறார்கள்.

திரு. நவராஜ் செல்லையா அவர்கள், சிறந்த கவிஞர். நல்ல நாடக ஆசிரியர். இயக்குநர். அத்துடன் சிறந்த விளையாட்டு வீரரும் ஆவார்.

அண்ணாமலைப் பல்கலைக் கழகம், சென்னை பல்கலைக் கழகம் மற்றும் தமிழகமெங்கும் நடைபெற்ற விளையாட்டுப் போட்டிகளிலும் பந்தயங்களிலும் பங்குகொண்டு, வெற்றி வீரராக விளங்கியவர்.

உடற்கல்விக்கான டிப்ளமா தேர்வில் (D.P.E.) தனிச் சிறப்புக்குரிய மதிப்பெண்கள் பெற்று (Distinction) முதல் நிலையில் தேறி, மாநிலத்திலேயே முதலாவதாகவும் வெற்றி பெற்றவர். தமிழ் இலக்கியத்தில் முதுநிலைப் பட்டம் (M.A.) பெற்று தமது தமிழ் இலக்கியப் புலமையையும் விளையாட்டுத் துறை அனுபவங்களையும் இணைத்து. விளையாட்டுத் துறைக்குப் பல அரிய நூல்களை தமிழ் கூறும் நல்லுலகத்திற்குத் தந்து வருகிறார்.

விளையாட்டுத் துறை பற்றிய கருத்துக்களை வானொலி, டெலிவிஷன் மற்றும் வார, மாதப் பத்திரிகைகளில் கட்டுரைகள், சொல்லோவியங்கள், கவிதைகள் எழுதி, தான் மேற்கொண்டிருக்கும் பணியை மேலும் சிறப்புறத் தொடர்ந்து வருகிறார்.

விளையாட்டுப் பந்தயங்களில் பயிற்சி பெறுபவராக, பயிற்சி தருபவராக, விளையாட்டுப் பந்தயங்களை நடத்துபவராக மற்றும் பார்வையாளராக, இருந்து தான் பெற்றிருக்கும் அனுபவங்களின் சாரமாகவே, ஆசிரியரது நூல்கள் அமைந்திருக்கின்றன.

ஆசிரியரின் அரிய உழைப்பையும் நல்ல தொண்டினையும் அதே நேரத்தில் எங்கள் முயற்சியையும் பாராட்டி எங்கள் பதிப்பக நூல்களை வாங்கி ஆதரித்து, மேலும் எங்கள் பணியினைத் தொடர்ந்திட ஊக்கம் அளித்துவரும் அன்பர்கள், அறிஞர்கள், ஆசிரியர் பெருமக்கள் அனைவருக்கும் எங்கள் நன்றி கலந்த வணக்கத்தைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறோம்.

பதிப்பகத்தார்

ஆசிரியரின் பிற நூல்கள்

1 விளையாட்டுக்களின் விதிகள்
2 விளையாட்டுக்களின் கதைகள் I
3 விளையாட்டுக்களின் கதைகள் II
4 விளையாட்டு விழா நடத்துவது எப்படி?
5 விளையாட்டுக்களில் விநோதங்கள்
6 விளையாட்டுக்களில் வினாடி வினா விடை
7 விளையாட்டு விருந்து
8 கால் பந்தாட்டம்
9 கைப் பந்தாட்டம்
10 கூடைப் பந்தாட்டம்
11 வளைகோல் பந்தாட்டம்
12 கேரம் விளையாடுவது எப்படி?
13 ஒலிம்பிக் பந்தயத்தின் கதை
14 நீங்களும் ஒலிம்பிக் வீரராகலாம்
15 நீங்களும் உடலழகு பெறலாம்
16 பெண்களும் பேரழகு பெறலாம்
17 எதற்காக உடற்பயிற்சி செய்கிறோம்
18 தொந்தியைக் குறைக்க சுலபமான வழிகள்
19 கூடி விளையாடும் குழு விளையாட்டுக்கள்
20 பயன் தரும் யோகாசனப் பயிற்சிகள்
21 பாதுகாப்புக் கல்வி
22 உடலழகுப் பயிற்சி முறைகள்
23 கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் கதை
24 கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில்
25 வளையப் பந்தாட்டம்
26 சதுரங்கம் விளையாடுவது எப்படி?
27 விளையாட்டுகளுக்குப் பெயர் வந்தது எப்படி?
28 செங்கரும்பு
29 நல்ல நாடகங்கள்
30 நல்ல கதைகள் I
31 நல்ல கதைகள் II
32 நல்ல கதைகள் III

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில்

---

1. கிரிக்கெட் பந்தின் கனமும் சுற்றளவும் எவ்வளவு?

சிவப்பு நிறமுள்ள கிரிக்கெட் பந்தின் கனம் $5\frac{1}{2}$ அவுன்சுக்குக் குறையாமலும், $5\frac{3}{4}$ அவுன்சுக்கு மிகாமலும் இருக்க வேண்டும். தக்கையாலும், தோல் மற்றும் முறுக்கேறிய நூல்களாலும் ஆன அதன் சுற்றளவானது, 9 அங்குலத்திற்கு மேற்படாமலும் $8\frac{13}{16}$ அங்குலத்திற்குக் குறையாமலும் அமைந்திருக்க வேண்டும்.

பந்து சிவப்பாக இருக்க வேண்டும் என்று விதிகளில குறிப்பிடவில்லை என்றாலும் பந்துக்கு சிவப்பு நிறம் என்றே எல்லோருக்கும் தெரிந்த ஒன்றாகி இருக்கிறது

2. மேலே கூறிய அமைப்பில் பந்து இருந்தால், ஒரு டெஸ்ட் ஆட்டத்தில் (First Class Match) அதனை கொண்டு போய் ஆடப் பயன்படுத்தலாமா?

பந்தை 'டெஸ்ட்' ஆட்டத்திலிட்டுப் பயன் படுத்துவதற்கு முன்பு, இரு குழுத் தலைவர்களும், நடுவர்களும், அதனை பரிசோதனை செய்து அங்கீ கரித்திட வேண்டும்.

3. ஆடிக்கொண்டிருக்கும்போது, ஆட்ட நடுவில் பந்து காணமல் போனால் என்ன செய்வது?

பந்து காணமல் போய்விட்டால், வேறொரு பந்தை பயன்படுத்திக் கொண்டு மீண்டும் விளை யாட்டைத் தொடங்க நடுவர் அனுமதிப்பார்.

ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் (Batsman) அடித் தாடிய பந்தை, தடுத்தாடிய ஆட்டக்காரர்கள் கண்டுபிடிக்க முடியாமற்போகிறபோது அதாவது காணமல் போய்விட்டது என்று அவர்கள் கூறுகிற பொழுது, அதனைத் தொடர்ந்து, அந்தப் பந்தை அடித்தாடிய ஆட்டக்காரருக்கு 6 ஓட்டங்கள் (Runs) நடுவரால் கொடுக்கப்பட, அது அவரது குறிப்பேட்டில் குறித்துக்கொள்ளப்படும்.

தடுத்தாடிய குழு (Fielding side) அந்தப் பந்து காணமற் போய்விட்டது என்று கூறுவதற் குள்ளாகவே, 6 ஓட்டங்களுக்கு மேல் அந்த ஆட் டக்காரர்கள் (இருவரும்) ஓடி எடுத்திருந்தால், அத்தனை ஓட்டங்களும் கணக்கில் சேர்த்துக் கொள்ளப்படும்.

4. காணமற் போய்விட்ட பந்திற்குப் பதிலாக, புதிய பந்து ஒன்றைக் கொண்டு வந்து ஆடலாமா?

ஆட முடியாது. ஒவ்வொரு முறை ஆட்டம் (Inning) தொடங்குகிறபொழுதுதான், புதிய பந்தி

லேனப் பெற்றுக் கொண்டு ஆடலாம். ஆட்டம் தொடர்ந்து நடந்து கொண்டிருக்கும்பொழுது 75 லிருந்து 85 'பந்தெறிந்தவணை'க்குள்ளாக (Over) புதியதாக ஒரு பந்தினை மாற்றிக் கொண்டு ஆடவும் அனுமதியுண்டு. (ஒரு பந்தெறி தவணைக்கு 8 எறிகள் என்றிருந்தால், அப்பொழுது 55 லிருந்து 6'க்குள்ளாக மாற்றிக்கொள்ளலாம் என்று கிரிக்கெட் ஆட்டத்தைக் கட்டுப்படுத்திக் கண்காணிக்கும் நிர்வாகக் குழுவானது, அந்தந்த நாட்டின் நிலைக்கேற்ப நிர்ணயித்து வைத்திருக்கிறது).

5. அப்படியென்றால், ஒரு பந்தெறி தவணைக்கு (Over) எத்தனை எறிகள் (Bowl) உண்டு?

பொதுவாக, ஒரு பந்தெறி தவணைக்கு 6 எறிகள்தான் உண்டு. சில இடங்களில்தான் 8 எறிகள் என்று வைத்துக் கொண்டிருக்கிறார்கள்

6. பந்து காணாமற்போனது என்றால், அதற்காக எப்படி ஒரு புதிய பந்தினைப் பெற்று ஆட முடியும்?

புதிய பந்தினை அப்படியே மாற்றிக் கொண்டு ஆட முடியாது. ஆனால், காணாமற்போன பந்துக்குப் பதிலாக புதிதாக வரும் பந்தானது, பழைய பந்தைப்போலவே தேய்ந்த நிலையில் (Wear or use) இருப்பதுபோல் மாற்றிய பிறகே, ஆடமுடியும்.

7. டெஸ்ட் கிரிக்கெட் போட்டி அல்லாத போட்டிகளில் (Matches), புதிய பந்து பெறுவதற்கு அதே விதிமுறை (75 முதல் 85 பந்தெறிதவணை) பொருந்துமா?

நிச்சயம் பொருந்தாது. நாணயம் சுண்டியெறிந்து போட்டி ஆட்டத்தைத் தொடங்குவ

தற்கு முன்னர், இரு குழுத் தலைவர்களும் ஏற்றுக் கொண்டு முடிவு செய்வதற்கிணங்கவே, புதிய பந்தெறி தவணைகள் நிர்ணயம் செய்யப்படும்.

8. பந்தாடும் மட்டையின் (Bat) நீள அகலம் எடை எவ்வளவு?

ஒரு பந்தடி மட்டையின் அகலப் பரப்பானது, எந்த நிலையிலும் $4\frac{1}{4}$ அங்குலத்திற்கு மேற்படாமல் இருக்க வேண்டும். அதனுடைய மொத்த நீளப் பகுதியானது 28 அங்குலத்திற்கு மிகாமல் இருத்தல் வேண்டும்.

மட்டையின் எடையானது, ஆடுவோரின் அபிப்பிராயத்தைப் பொறுத்ததாகும். பொதுவாக, மட்டையின் எடையானது 2 பவுண்டு 2 அவுன்சிலிருந்து 2 பவுண்டு 10 அவுன்சு வரை இருப்பது போல் செய்யப்படுகிறது. அவரவருக்குத் தேவையான, பொருத்தமான எடையுள்ளதாகத் தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். அது தனிப்பட்ட ஒவ்வொருவரின் வசதியைப் பொறுத்ததாகும்.

9. விக்கெட் (Wicket) என்றால் என்ன? அதன் அமைப்பை விவரி!

விக்கெட் என்பது மூன்று குறிக் கம்புகளால் (Stumps) ஊன்றி வைக்கப்பட்டு உருவாகியிருக்கும் ஒரு அமைப்பாகும்.

ஒவ்வொரு குறிக்கம்பும் ஒன்றைப் போல ஒன்று அளவிலும் கனத்திலும் அமைப்பிலும் ஒற்றுமையுடையதாக செய்யப்பட்டிருக்கிறது,

மூன்று குறிக்கப்புகள் பக்கம் பக்கமாகவே ஊன்றப் பட்டிருந்தாலும், அவற்றின் இடைப் பகுதியில் பந்து உள்ளே புகுந்து போகாத அளவு தான் இடைவெளி இருக்கும். அந்த மூன்று கம்புகளின், மேல் மட்ட உயரமானது தரையிலிருந்து அளந்து பார்த்தால், 28 அங்குல உயரம் இருப்பது போல அமைந்திருக்க வேண்டும்.

அந்த மூன்று கம்புகளையும் 2 இணைப்பான்கள் (Bails) தலைப் பாகத்தில் இணைத்துக் கொண்டு இருக்கின்றன. ஒவ்வொரு இணைப்பானும் $4\frac{3}{8}$ அங்குல நீளம் உள்ளது. அது, குறிக் கப்புகளின் மேல் வைக்கப்படும்பொழுது, கம்புக்கு மேல் அரை அங்குல உயரத்திற்கு மேல் துருத்திக் கொண்டு இருப்பது போலவும் வைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

இப்பொழுது, அமைக்கப்பட்டிருக்கும் விக்கெட்டின் உயரம் 28 அங்குலம், அகலம் 9 அங்குலம் என்ற அளவில் எப்பொழுதும் அமைக்கப் படுதல் வேண்டும். ஆக, ஒரு போட்டி ஆட்டத் திற்கு 2 விக்கெட்டுகள் உண்டு.

10. இரண்டு விக்கெட்டுக்கும் இடையேயுள்ள தூரம் எவ்வளவு ?

ஊன்றி நிறுத்தி வைக்கப்பட்டிருக்கும் இரு விக்கெட்டுகளுக்கும் இடைப்பட்ட தூரமானது 22 கெஜமாகும்.

11. 22 கெஜ நீளத்திற்குமேல் விக்கெட்டுகள் அமைக்கப் பட்டு, ஆட்டம் தொடங்கி, இரண்டு மூன்று விக்கெட்டுகளும்

விழுந்தபிறகு, விக்கெட்டுகளுக்கு இடையேயுள்ள தூரம் தவறென்று கண்டுபிடித்த பிறகு, எவ்வாறு முடிவெடுக்கக் கூடும்?

ஆட்டம் உடனே நிறுத்தப்பட்டு, விக்கெட்டு களுக்கிடையேயுள்ள தூரத்தை அளந்து சரிப் படுத்தி, பிறகு மீண்டும் புதியதொரு போட்டி ஆட்டத்தைத் தொடங்கிட வேண்டும்.

12. குறிக்கம்புகளுக்கு (Stump) மேலே உள்ள இணைப் பான்கள் பலத்த காற்றினால் அடிக்கடி கீழே விழ நேர்ந்தால் அதற்கு என்ன செய்வது?

பந்தெறியும்போது, விக்கெட்டில் பந்துபட்டு அங்கு வளைமாடப் பகுதி போல அமைந்துள்ள இணைப்பான் அல்லது இணைப்பான்கள் கீழே விழுந்தால், பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் ஆட்ட மிழந்து விடுவார் (Out).

ஆனால், காற்றினால் இணைப்பான்கள் தானே அடிக்கடி கீழே விழுந்தால், அதனால் பயன் கிடையாது. பதிலாக துன்பம்தானே. அதற்காக, இரு குழுத் தலைவர்களும் ஏகமனதாக, இணங்கி ஒத்துக் கொண்டால், இணைப்பான்களை குறிக் கம்பிலிருந்து நீக்கிவிட்டே தொடர்ந்து ஆடலாம்.

12. விக்கெட்டுகள் வைத்திருக்கும் பந்தாடும் தரைப் பகுதியின் (Pitch) அகலம் எவ்வளவு?

விக்கெட்டில் உள்ள நடுக் குறிக்கம்புக்கு (Stump) 5 அடி அகலம் இருபுறமும் இருக்குமாறு அமைந்திருப்பதுதான் பந்தாடும் தரைப் பகுதி யின் அகலமாகும்.

இந்தப் பந்தாடும் பகுதியானது, இருபுறம் உள்ள விக்கெட்டுக்கருகில் உள்ள பந்தெறி எல்லைக் கோடுகளுக்கு (Bowling crease) இடையிலே அமைக்கப் பட்டிருக்கும் ஆட்டத் தரையாகும்.

14. பந்தெறி எல்லைக் கோட்டின் (Bowling Crease) அளவு என்ன ?

குறிக்கம்புகளுக்கு நேராக, அதாவது ஊன்றியுள்ள குறிக்கம்புகளுக்குரியதான நேர்க் கோட்டில், நடுக்கம்பிலிருந்து 8 அடி 8 அங்குல தூரம் (2.64 மீட்டர்) உள்ளது போல குறிக்கப்பட்டிருக்கும் கோடுதான், பந்தெறிபவர் (Bowler) ஓடி வந்து பந்தெறிகின்ற எல்லையைக் குறிக்கும் கோடாகும்.

15. அடித்தாடும் எல்லைக்கோடு (Popping Crease) என்றால் என்ன? அது எங்கே குறிக்கப்பட்டிருக்கிறது ?

அடித்தாடும் எல்லைக் கோடானது, பந்தாடும் மட்டையுடன் பந்தடித்தாட வந்து நிற்கும் ஒரு ஆட்டக்காரர் நிற்கக் கூடிய இட எல்லையைக் குறிப்பதற்காக அமைக்கப்பட்டிருக்கிறது.

அந்த ஆட்டக்காரர், தனது உடலின் ஒரு பகுதியாவது அல்லது தான் கையில் பிடித்திருக்கும் மட்டையின் ஒரு பகுதியாவது அந்த எல்லைக்குள்ளே இருப்பது போல் எப்பொழுதும் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும். அது அவரது பாதுகாப்புப் பகுதியாக அமைந்திருக்கும்.

அப்படியின்றி, அவர் அந்தக் கோட்டுக்கு வெளியே வந்துவிட்டால், அவர் வெளியே இருப்ப

தாக (Out of his ground) கருதப்படுவார். எதிர்க் குழுவினர் அந்த நேரத்தில் பந்தால் விக்கெட்டை வீழ்த்திவிட்டால் அவர் ஆட்டமிழந்துவிடுவார். அதனால்தான், அதை 'அடித்தாடும் எல்லைக் கோடு' என்று அழைக்கின்றனர்.

இந்தக் கோடு, பந்தாடும் பகுதியில், பந்தெறி எல்லைக் கோட்டுக்கு இணையாக, (Parrallel) குறிக் கம்புகளுக்கு முன்புறத்தில், 4 அடி தூரத்தில் (1.22 மீட்டர்); குறிக்கம்புகளிலிருந்து இருபுறமும் 6 அடி தூரம் (தரையில்) இருப்பது போல கோட்டின் எல்லை குறிக்கப்பட்டிருக்கும்.

16. ஆட்டத்தைத் தொடங்க, நாணயம் சுண்டுவதில் உள்ள முறை யாது?

இரு குழுத் தலைவர்களும், இந்த நாணயம் சுண்டும் வாய்ப்பில் (Toss) பங்கு பெறுவார்கள். அவர்கள் ஆட்டம் தொடங்கக் குறித்திருக்கும் நேரத்திற்கு 15 நிமிடங்களுக்கு முன்பாக, விளையாட்டு மைதானத்திற்குள் சென்று, நாணயம் சுண்டிவிட்டு, ஆடும் வாய்ப்பினைப்பற்றி முடிவு கூறுவார்கள்.

நாணயம் சுண்டும் செயலுக்கு முன்னதாகவே ஆட்டக்காரர்களின் பெயர்களை இருவரும் கொடுத்து விடவேண்டும். பிறகு பெயர்களை மாற்றிக் கொள்ள வேண்டுமென்றாலும் முடியாது. எதிர்க்குழுத் தலைவர் இணங்கினால்தான் மாற்றிக் கொள்ள முடியும்.

17. ஒரு குழுவிற்கு எத்தனை ஆட்டக்காரர்கள் உண்டு?

11 ஆட்டக்காரர்கள். எந்தத் தருணத்திலும், எந்தச் சூழ்நிலையிலும் ஒரு குழு 11 ஆட்டக்காரர்களுக்கு மேல் அமையவும் கூடாது தடுத்தாடவும் (Field) கூடாது.

18. மாற்றுட்டக்காரர்கள் எத்தனை பேர் ஒரு குழுவிற்கு இருக்கலாம்?

எத்தனை பேர் இருக்க வேண்டும் என்று குறிப்பிட்டு எந்த விதிகளிலும் கூறப்படவில்லை. அது அந்தந்தப் போட்டி நடத்தும் நிர்வாகக் குழுவின் முடிவுக்கே விடப்பட்டிருக்கிறது. ஆனால், மாற்றுட்டக்காரர்களாக ஆட வருபவர்களுக்கென்று, ஒரு சில விதிமுறைகள் மட்டும் திட்டவட்டமாகக் குறிப்பிடப்பட்டிருக்கின்றன.

19. மாற்றுட்டக்காரர்களுக்குரிய (Substitutes) விதிமுறைகள் என்ன?

நிரந்தர ஆட்டக்காரர் (Regular player) ஒருவருக்கு ஆடும் நேரத்தில் உடல் சுகவீனமுற்றாலோ அல்லது காயமடைந்துவிட்டாலோ, அவருக்குப் பதிலாக, எதிர்க் குழுத் தலைவனின் சம்மதத்தின் பேரில், ஒரு மாற்றுட்டக்காரர் ஆடுகளத்தில் இறங்கி ஆட அனுமதியுண்டு.

அவ்வாறு ஆட வருபவர், பந்தைத் தடுத்தாடலாம் (Field) அல்லது காயமுற்ற ஆட்டக்காரர் அடித்தாடும்போது, இவர் விக்கெட்டுகளுக்கிடையில் ஓடி 'ஓட்டம்' (Run) எடுக்கலாம்.

ஆனால் அவர் பந்தை அடித்தாடவோ (Bat) அல்லது பந்தை எறிந்தாடவோ (Bowl) முடியாது.

அதுவும் தவிர, எதிர்க்குழுத் தலைவன் நிற்கக் கூடாது என்று குறிப்பிட்டுக் கூறும் இடங்களில் (Position) நின்றுகொண்டும் அவர் பந்தைத் தடுத்தாடவும் முடியாது.

20. மாற்றாட்டக்காரர் ஆடிய இடத்திற்கு மீண்டும் ஆட வருகின்ற நிரந்தர ஆட்டக்காரர்களுக்கு உரிய நிலை என்ன? அவர் மாற்றாட்டக்காரர்போல் தான் நடத்தப்படுவாரா?

அல்ல, அவர் மீண்டும் ஆடும் வாய்ப்பினைப் பெறும்பொழுது, பந்தை அடித்தாட, தடுத்தாட எறிந்தாட ஆகிய எல்லா ஆட்ட உரிமைகளும் உண்டு.

21. காயமுற்ற ஆட்டக்காரருக்காக, விக்கெட்டுகளுக்கு இடையே 'ஓட்டம்' எடுக்க ஓடும் மாற்றாட்டக்காரர், ஓட்டத்தில் ஆட்டமிழந்தால் (Run out) என்ன ஆகும்?

மாற்றாட்டக்காரர், விதிமுறைகளுக்கேற்ப ஆட்டமிழந்தால், யாருக்காக அவர் ஓடினாரோ, அந்தக் காயமுற்ற ஆட்டக்காரரும் ஆட்டமிழந்து, ஆடும் வாய்ப்பை இழக்கிறார் என்பதே அர்த்த மாகும்.

22. குழுத் தலைவனின் (Team Captain) பொறுப்பு என்ன?

ஒரு குறிப்பிட்ட முறை ஆட்டம் தொடங்குவ தற்கு முன் (Inning), தனது குழுவிலுள்ள ஆட்டக்காரர்களின் பெயர்களை எழுதி குறிப் பாளரிடம் கொடுத்துவிட வேண்டும்.

இவ்வாறு, குறித்துத் தரும் ஆட்டக்காரர் களின் பட்டியலை, எக்காரணத்தைக் கொண்டும்

எதிர்க்குழுத் தலைவன் ஏற்றுக் கொண்டாலொழிய, ஆட்டக்காரர்களை பிறகு மாற்றிக்கொள்ள முடி யாது. ஆகவே பெயர்ப் பட்டியல் தருவதற்குமுன், ஆழ்ந்து சிந்தித்தே முடிவுக்கு வரவேண்டும்.

முதலில் யார் ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டும் என்பதற்காக, ஆடுகின்ற மைதானத் திற்குள் சென்று, நாணயத்தைச் சுண்டி எறிவதன் மூலம், இரு குழுத் தலைவர்களும் முடிவெடுக்க வேண்டும்.

அதாவது, எப்பொழுது ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டும் என்று முன்னரே அவர்கள் முடிவு செய்து கொண்டிருக்கும் ஆட்டத்தொடக்க நேரத்திற்கு 15 நிமிடங்களுக்கு முன்னதாகவே, இரு குழுத்தலைவர்களும் மைதானத்தில், நாணயம் சுண்டுவதன் மூலம் முடிவு காணவேண்டும்.

நாணயம் சுண்டுவதில் (Toss) வெற்றி பெற் றக் குழுத்தலைவர், பந்தெறிந்தாடுவதா (Bowl) அல்லது அடித்தாடுவதா (Bat) என்ற முடிவினை எடுத்து, எதிர்க் குழுத் தலைவருக்குக் கூறிவிட வேண்டும். கூறிய முடிவை, பிறகு எந்தக் கார ணத்தைக் கொண்டும் மாற்றிக் கொள்ளவே கூடாது.

ஆட்ட நேரத்தைக் காட்டுவதற்காக, எந்தக் கடிகாரம் பயன்படுத்தப்படுகிறது என்பதையும் குழுத் தலைவர்கள் இருவரும் தெரிந்து வைத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

ஆட்ட மிழந்து வெளியே போகின்ற ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரருக்குப் பதிலாக, உள்ளே ஆடச் செல்லும் அடுத்த ஆட்டக்காரர் 2 நிமிடங் களுக்குள் பந்தாடும் பகுதிக்கு வந்து சேர வேண்டும். அதாவது, வெளியே வருகிற ஆட்டக் காரர் மைதானத்தை விட்டு வந்துவிடுவதற்கு முன், அடுத்த பந்தடி ஆட்டக்காரர் மைதானத்

திற்குள் சென்றுவிட்டாரா என்பதைக் கண்காணிக்கவும், ஆட்டக்காரரை உடனடியாக அனுப்புகின்ற பொறுப்பும், குழுத்தலைவர்களைச் சார்ந்ததாகும்.

ஆட்டம் முடிவுற்ற பிறகு, குறிப்பேடுகளை நுண்ணிதின் ஆராய்ந்து, குறிக்கப்பட்டிருக்கும் ஓட்டங்களின் மொத்த எண்ணிக்கையை சரி பார்த்துத் தெரிந்து திருப்தியுறுதல், அவரது தலையாய கடமையாகும்.

23. ஒரு குழுவின் தலைவன், ஆடுவதற்குக் குறித்த நேரத்திற்குள் வராமல் இருக்கின்ற சூழ்நிலை அமைந்தால், என்ன செய்வது?

அவர் வராதபொழுது, குழுவின் துணைத் தலைவர் (Vice-Captain) மேலே குறித்திருக்கும் குறிப்புக்களையெல்லாம் விதிகளுக்கேற்ப ஏற்று செயல்பட வேண்டும்.

24. ஒரு போட்டி ஆட்டம் (match) நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது, இடையிலே வேறொரு இடத்திற்குப் பந்தாடும் தரைப்பகுதியை (pitch) மாற்றி ஆடலாமா?

போட்டி ஆட்டம் தொடங்குவதற்காக நாணயத்தைச் சுண்டி விடுவதற்குமுன், பந்தாடும் தரைப் பகுதியை செம்மையுறத் தயார் செய்வதற்கான பொறுப்பை மைதான நிர்வாகிகள் ஏற்றிருக்கின்றார்கள்.

ஆட்டம் தொடங்கிய பிறகு அதனைக் கண்காணிக்கவும், ஆக்க பூர்வமான முறையில் அதைக் காத்துக்கொள்ளவும் போன்ற பொறுப்பினை நடுவர்கள் மேற்கொள்கின்றார்கள்.

போட்டி ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது எக்காரணத்தைக் கொண்டும், பந்தாடும் தரைப் பகுதியை மாற்றவே கூடாது. அந்தப் பகுதி விளையாடுவதற்குத் தகுதியற்றதாக இருக்கிறது என்று இரு குழுத் தலைவர்களும் ஒத்துக் கொண்டாலொழிய பந்தாடும் தரையை மாற்றி ஆட முடியாது.

25. ஒரு போட்டி ஆட்டத்திற்கு எத்தனை 'முறை ஆட்டம்' (Inning) உண்டு?

2 முறை ஆட்டங்கள் உண்டு. ஒரு 'முறை ஆட்டம்' என்பது ஒரு முறை பந்தெறிந்தாடி (Bowling) ஒரு முறை அடித்தாடி (Batting) விளையாடுவது. அது போல, ஒவ்வொரு குழுவும் இரு முறை ஆடும் வாய்ப்பினைப் பெறுகிறது. அந்த முறையை ஒரு குழு மாற்றி ஒரு குழு (Alternate) என்றுதான் ஆட வேண்டும்.

26. ஒரு முறை ஆட்டத்திற்கும் இன்னொரு முறை ஆட்டத்திற்கும் இடையே உள்ள இடைவேளை நேரம் எவ்வளவு?

10 நிமிடங்கள் உண்டு. அதற்குள் தடுத்தாடியவர்கள், தங்களது தங்கும் இடத்திற்கு வந்து, தங்களை அடித்தாடத் தயார் செய்து கொள்ளவும், அடித்தாடிய குழு, மைதானத்திற்குள் சென்று தடுத்தாடுவதற்குத் தங்களை ஆயத்தமாக்கிக் கொள்ளவும் வேண்டும்.

27. நண்பகல் உணவுக்குத் தரப்படுகின்ற இடைவேளை நேரம் எவ்வளவு?

ஏற்கனவே இரு குழுவினரும் பேசி, ஒரு முடிவுக்கு வந்திருந்தாலொழிய, நண்பகல்

உணவுக்காகத் தருகின்ற இடைவேளை நேரம் 45 நிமிடங்களுக்கு மேல் போகக்கூடாது.

28. பந்தடித்தாடிய ஒரு ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்து, அவரிடத்தில் போய் ஆடப்போகும் ஆட்டக்காரர் (Batsman) எத்தனை நிமிடங்களுக்குள் மைதானத்திற்குள் ஆட வந்துவிட வேண்டும்?

2 நிமிடங்கள் தான்.

29. 'விளையாடத் தொடங்கு' (Play) என்று நடுவர் கூறிய பிறகு, விக்கெட்டை நோக்கிப் பந்தை எறிந்து பார்க்க (Trial Ball) ஒரு பந்தெறியாளருக்கு (Bowler) எத்தனைத் தடவை அனுமதிக்கப்படுகிறது?

மாதிரிப் பந்துகள் எறிந்து பார்க்க அனுமதியே கிடையாது. விளையாடத் தொடங்கு என்றதும் உடனே பந்தை எறிந்து, ஆட்டத்தைத் தொடங்கிவிட வேண்டியதுதான்.

30. ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்து வெளியேறுகிறார் (Out), இன்னொரு ஆட்டக்காரர் ஆடவருவதற்குள், எறிந்து பழக பந்தெறியாளர்களுக்கு அனுமதி உண்டா?

எறிந்து பழக முடியாது. அதோடு இன்னொரு ஆட்டக்காரர் வைத்திருக்கும் மட்டையை வாங்கிக்கொண்டு, ஒருவர் பந்தை எறிய அதை அடித்தாடுவதும் கூடாது. பந்தெறியும் பயிற்சி (Bowling Practice) விளையாட்டு நடக்கின்ற எந்த நேரத்திலும் தவிர்க்கப் படவேண்டியதாகும். இது தடுக்கப்பட்டிருக்கிறது.

31. பந்தெறிவதற்காக ஓடிப் பார்க்கும் (Trial Run-up) பயிற்சியையாவது செய்து பார்க்கலாமா?

'ஆடத் தொடங்குங்கள்' என்று நடுவர் ஆணையிட்ட பிறகு ஒரு பந்தெறியும் ஆட்டக்காரர், சோதனைக்காக ஓடிப் பார்க்கக் கூடாது. பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்து வெளியேறுகின்ற நேரத்தில், பயிற்சிக்காக ஓடிப் பார்க்க நடுவரிடம் அனுமதி பெறவேண்டும். அவர் அவ்வாறு ஓடிப் பார்ப்பதால், நேரம் ஒன்றும் வீணாகிப் போய் விடவில்லை என்பதை உணர்ந்து நடுவர் திருப்தியுற்றால், அவர் அனுமதித்த பிறகே, ஓடிப்பார்க்கலாம்.

32. மதிய உணவு அல்லது சிற்றுண்டி நேரத்திற்கு 2 நிமிடத்திற்கு முன்பு, கடைசிப் பந்தடி ஆட்டக்காரர் (Last Batsman) ஆட்டமிழக்கிறார் என்றால் எப்படி ஆட்டத்தைத் தொடரவேண்டும் ?

அந்த முறை ஆட்டத்தை அதோடு நிறுத்தி விட்டு வருகிற இடைவேளை நேரத்திற்குரிய நேரத்திற்கு 2 நிமிடத்திற்கு முன்னதாக ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டும். (அதாவது இடைவேளை நேரம் 40 அல்லது 20 நிமிடம் என்றால், ஆட்டத்தை முடித்த நேரத்திலிருந்து 40 அல்லது 20 நிமிடம் என்று கணக்கிட்டுக் கொள்ள வேண்டும்.)

33. பந்தெறி தவணை (Over) என்றால் என்ன என்பதை விவரி ?

பந்தெறி தவணை என்பது, ஒரு பந்தெறி ஆட்டக்காரர் ஒரு விக்கெட் புறத்திலிருந்து, மறுபுறம் உள்ள விக்கெட்டைக் காத்து நிற்கும் எதிர்க்

குழு பந்தடி ஆட்டக்காரரை நோக்கி (விக்கெட்டை நோக்கி) பந்தை எறிவதற்குப் பந்தெறி என்று பெயர். (Bowling)

இவ்வாறு 6 முறை தொடர்ந்தாற்போல் எறிவதை பந்தெறி தவணை (Over) என்று கூறுகின்றனர். முன்னரே பேசிக்கொண்டு முடிவு செய்திருந்தாலொழிய ஒரு பந்தெறி தவணைக்கு 6 வாய்ப்புகள் தான் உண்டு.

ஒரு விக்கெட்டிலிருந்து 6 முறை எறிந்து, பிறகு, அடுத்த விக்கெட் பக்கத்திலிருந்து இன்னொருவர் பந்தெறிய இவ்வாறு ஆட்டம் தொடரும்.

34. இரண்டு விக்கெட் பக்கத்திலிருந்தும், ஒருவரே தொடர்ந்தாற்போல் பந்தெறிய முடியுமா?

அவ்வாறு பந்தெறிய, விதிகள் அனுமதிக்கவில்லை. ஒரு பந்தெறியாளர், தான் விரும்புகின்ற எந்த விக்கெட் பக்கமாக இருந்தேனும் பந்தெறியலாம். ஆனால், அவர் தான் விரும்புகின்ற திசையை (விக்கெட்டை) மாற்ற உடனே விரும்ப முடியாது. அதாவது இவரே மாறி மாறி இரண்டு பக்கமும் இரண்டு பந்தெறி தவணைகளை (Two overs) தொடர்ந்தாற் போல் (Consecutively) எறிந்தாட முடியாது.

35. வேகமாகப் பந்தினை எறிந்திட வேண்டும் (Bowling) என்பதற்காக, ஒருவர் எவ்வளவு தூரத்திலிருந்தேனும் ஓடி வரலாமா?

முடியாது. ஓடிவரும் தூரமானது 20 கெஜங்களுக்கு மேல் இருக்கக்கூடாது என்று அகில உலகக் கிரிக்கெட் கழகம் ஒத்துக்கொண்டு, முடிவெடுத்திருக்கிறது.

36. பந்தெறியாளர் பந்தெறியும் போது ஏற்படுகின்ற தவறுகள் என்னென்ன?

விதிகளுக்கு உட்படாமல், முறைப்படி பந்தெறியாமல் போவதால், 'முறையிலா பந்தெறி' (Noball) என்றும், 'எட்டாப் பந்தெறி (Wide Ball) என்றும் தவறுகள் நேர்கின்றன.

37. முறையிலா பந்தெறி (No Ball) என்பதை விளக்குக?

விதிகளுக்குட்பட்டு பந்தெறிவது என்பது, வெறுமனே பந்தை வீசி எறிவது (Throw) என்பதல்ல. அதற்கேற்ற முறையோடு பந்தெறிவது தான் (Bowl). பந்தெறிபவர். கையிலிருந்து பந்தை எறிந்துவிடும் முயற்சியில் (Delivery) பந்தாடும் எல்லைக் கோட்டின் பின்பகுதியில் தரை மீதோ அல்லது உயர்ந்தோ அவரது முன் பாதத்தில் எந்தப் பகுதியும் தொடாதவாறு இருந்தால், அல்லது நடுவர் அது சரியில்லை என்று கருதினல், அல்லது பந்தெறிபவரின் பின்னங்காலும் (Back foot) அதற்குள்ளே வந்திருந்தால் அல்லது வந்தடையும் எல்லைக் கோட்டினைத் (Return crease) தொடாமல் அல்லது முன் பகுதிக்கு வராமல் இருந்தால், பந்தெறிபவர் பக்கம் உள்ள விக்கெட்டிற்குப் பின்புறம் நிற்கும் நடுவர், அதை 'முறையிலா பந்தெறி' என்று அறிவித்துவிடுவார்.

அத்துடன், பந்தெறியும்போது, பந்தெறியும் முறையில் இரு நடுவர்களில் யாராவது ஒருவர், அப்பந்து எறிமுறை சரியில்லை என்று உணர்ந்து, தன் முடிவில் திருப்தியடைந்தால், உடனே, அதை முறையிலா பந்தெறி என்று கூறிவிடுவார்.

ஆனால், 'முறையிலா பந்தெறி' (No ball) என்று, பந்தெறிபவர் பக்கம் உள்ள விக்கெட் பின்புறம் நிற்கும் நடுவர் தான் அறிவிக்க வேண்டும்.

38. பந்தெறிக்கும் (Bowl), வீசிப் பந்தெறிவதற்கும் (Throw) உள்ள வேறுபாடு என்ன?

பந்தெறிபவர், தன் கையிலிருந்து பந்தை எறிந்து வெளிவிடுவதற்கு முன், தனது எறியும் கையை, ஒரு சிறிதோ அல்லது முழுவதுமாகவோ, விறைப்பாக இருத்திக்கொண்டு செயல்பட்டால், அது வீசி எறிவதற்கு சமமாகும்.

பந்தை வெளிவிடும் முன் (Act of Delivery) முன்னங் கை மணிக்கட்டுப் பகுதி (Wrist) அவ்வாறிருந்தால் அது தவறில்லை.

கையை விறைப்பாக வைத்தவாறு பந்தை எறிகிறார் என்று நடுவர் கருதினால், உடனே அந்த இரு நடுவர்களில் யாராவது ஒருவர் இது 'முறையிலா பந்தெறி' என்றே அறிவித்து விடலாம்.

39. பந்தெறிபவர் ஓடி வந்துஎறியும்போது, தான் விரும்பும் எந்தப் பக்கமாக இருந்தேனும் இருந்து எறியலாமா?

இல்லை. அதற்கென்று ஒரு சிலவிதிமுறைகள் இருக்கின்றன.

நிறுத்தி வைக்கப்பட்டிருக்கும் விக்கெட்டின் இடப்புறத்திலிருந்து அவர்பந்தெறிகிறாரா அல்லது சுற்றிவந்து (Round the wicket) பந்து எறிகிறாரா அல்லது எறியப் பயன்படுவது வலது கையா அல்லது இடது கையா என்பனபோன்ற குறிப்பையெல்லாம், அவர் எறியும் பந்தை அடித்தாட

விருக்கும் பந்தடி ஆட்டக்காரர் அறிந்திருப்பது மிக முக்கியமான ஒன்ருகும்.

தான் தொடர்ந்து எறியும் முறையில் மாற்றம் செய்து கொள்ள விரும்பினுல், உடனே அதை அவர் நடுவருக்குக்கூறி, அவர்மூலம் அடித்தாடும் ஆட்டக்காரருக்கும் உணர்த்திவிட வேண்டும்.

40. அவ்வாறு பந்தெறிபவர் தன் மாற்றத்தை உணர்த்தா விட்டால் என்ன செய்வது?

அப்படி அறிவிக்காமல் இருப்பது முறையிலா ஆட்ட நெறியாகும் (Unfair). அதற்குரிய தண் டனையாக நடுவர் 'முறையிலா பந்தெறி (No ball)' என்று அறிவித்துவிடுவார்.

அதேபோல், வேறு பல சூழ்நிலைகளிலும், 'முறையிலா பந்தெறி' என்று நடுவர் அறிவிப்பார். அதனையும் தெரிந்து கொள்ள வேண்டும்.

ஏதாவது ஒரு காரணத்தால், பந்தெறிபவர் கையிலிருந்து எறிகின்ற தருணத்தில், பந்து கையைவிட்டு வெளியே செல்லாது தேங்கிப் போனுல், அதுவும் 'முறையிலா பந்தெறி' என்றே நடுவரால் அறிவிக்கப்படும்.

தான் முறையாக பந்தெறிவதற்கு முன், எதிரில் நின்று தடுத்தாட இருக்கும் பந்தடி ஆட்டக் காரரின் விக்கெட்டை (அவர் ஓட முயன்ருல் அதை வீழ்த்துவதற்காக, பந்தை வீசி எறிந்தால், அதுவும் 'முறையிலா பந்தெறி' என்றே அறி விக்கப்படும்.

41. பந்தெறிய ஓடி வரும்போது, அவர் தற்செயலாக மோதி அருகிலுள்ள விக்கெட் வீழ்ந்துவிட்டால் அதுவும் முறையிலா பந்தெறிதானே?

அது முறையிலா பந்தெறியாகாது. தற்செயலாக நிகழ்ந்துவிட்ட தவறுகையால், அந்தப் பந்தெறி வாய்ப்புக்கு மீண்டும் ஒரு முறை வாய்ப்பு வழங்கப்படும்.

42. முறையிலா பந்தெறிக்குரிய தண்டனை என்ன?

நடுவர், 'முறையிலா பந்தெறி' என்று குரல் எழுப்பிய உடனே பந்து நிலைப்பந்தாக (Dead ball) மாறிவிடாது. அதன் பிறகு ஆட்டம் தொடரும். எதிர் நிற்கும் பந்தடி ஆட்டக்காரர் அந்தப்பந்தை அடித்தாடலாம். ஓடி 'ஓட்டமும்' எடுக்கலாம். அதில் அவர் எத்தனை 'ஓட்டங்கள்' எடுத்தாலும், அத்தனையும் அவர் கணக்கில் சேர்த்துக் கொள்ளப்படும். அவர் ஒரு ஓட்டம் கூட எடுக்கவில்லை அல்லது எடுக்க இயலவில்லை என்றாலும் பரவாயில்லை. அதற்காக ஒரு 'ஓட்டம்' தரப்படும்.

43. முறையிலா பந்தெறி மூலமாக விக்கெட் வீழ்ந்துவிட்டால்?

அவரது விக்கெட் விழுந்தாலும், அவர் ஆட்டமிழக்கமாட்டார். (Not out). பந்தடி ஆட்டக்காரர்கள் விக்கெட்டுகளுக்கிடையே ஓட்டம் எடுக்கும் முயற்சியின்போது விக்கெட் வீழ்த்தப்பட்டால் (Run out), அல்லது தானே பந்தை இருமுறை அடித்தாடிவிட்டால் (Hit Twice), அல்லது பந்தைக் கையால் தொட்டோ அல்லது தள்ளியாடி

எதிராட்டக்காரரை ஆடவிடாதவாறு மறைந்தாடுதல் போன்ற தவறுகளைச் செய்தால்தான். அவர் ஆட்டமிழக்க நேரிடும். இல்லையேல், அவர் ஆட்டமிழக்கும் வாய்ப்பு எதுவும் நேராது.

44. பந்தெறிபவரது விக்கெட் பக்கம் நிற்கும் பந்தடி ஆட்டக்காரர் பந்தெறிவதற்கு முன் அடித்தாடும் எல்லைக்கு வெளியே வந்து நிற்கலாமா?

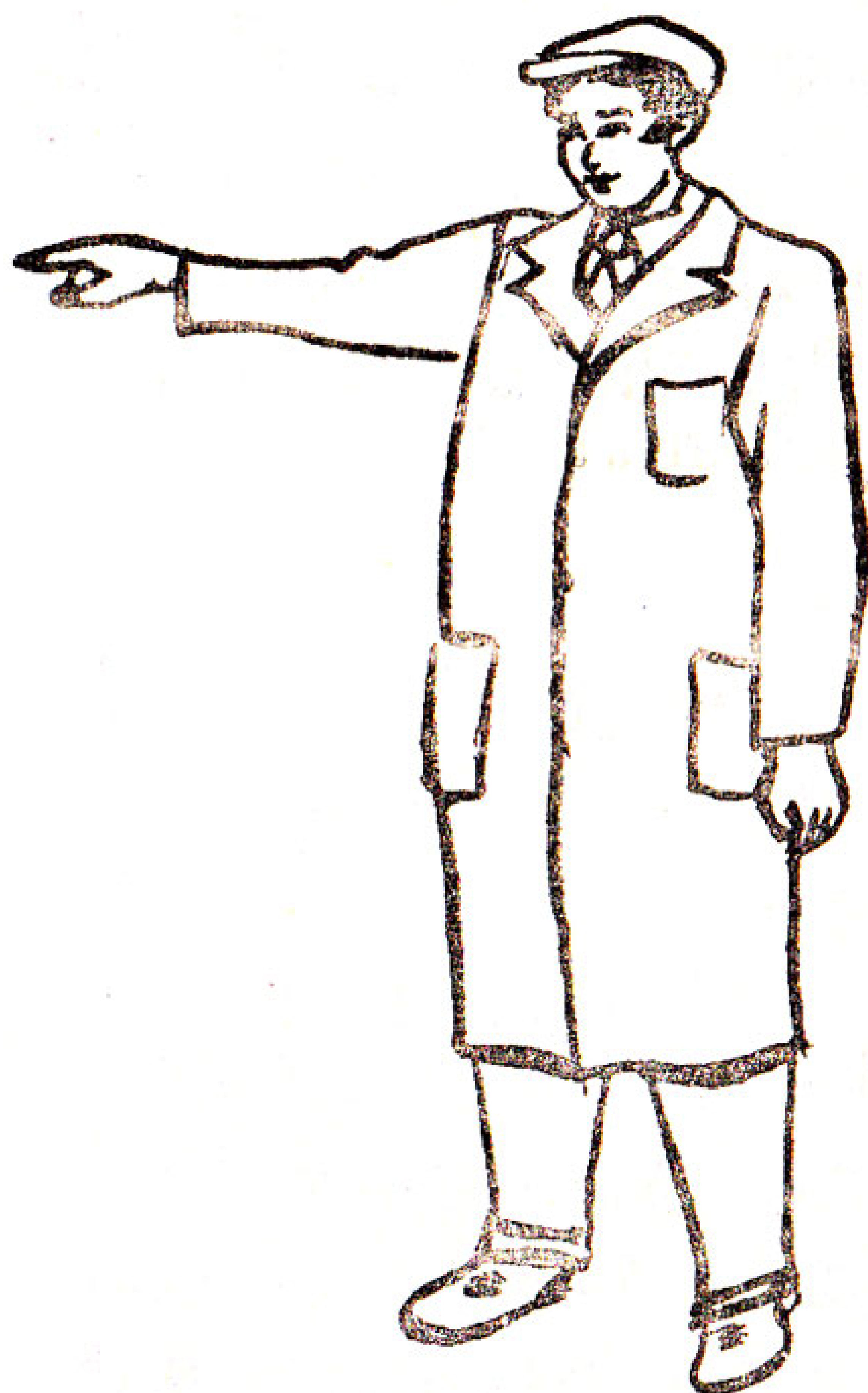
நடுவரின் சைகைக்குப் பிறகு, பந்தெறிபவர் ஓடிவந்து பந்தெறிகிறார். அந்த நேரத்தில் அவர் தனது அடித்தாடும் எல்லைக்குள்ளே நிற்பதுதான் விதி முறையாகும்.

அம்மாதிரி அவர் நிற்காத சமயத்தில், அல்லது ஓட்டம் எடுக்கும் முயற்சிக்கும் பந்தெறிய ஓடிவந்தவர், அந்த விக்கெட்டைப் பந்தால் தட்டி வீழ்த்திவிட்டால், அல்லது உரிய விதிமுறைகளின்படி அவரை ஆட்டமிழக்கச் செய்யலாம்.

அவ்வாறு விக்கெட்டை வீழ்த்தினால், அந்த எறியை 'முறையிலா பந்தெறி' என்று நடுவர் கூற மாட்டார். அல்லது குறி தவறிப் போய், அவர்கள் 'ஓட்டங்கள்' எடுத்துவிட்டாலும், அவை கணக்கில் சேர்த்துக் கொள்ளப்படும், ஆனால், அந்தப் பந்தெறி, பந்தெறி தவணையின் கணக்கில் சேராது.

ஆகவே, அவர் எல்லைக்கு வெளியே வராமலும், வந்தாலும் மிக எச்சரிக்கையுடன் இருந்தும் ஆடவேண்டும்.

45. முறையிலா பந்தெறியைக் குறித்துக் காட்டுகின்ற நடுவரின் சைகை எப்படி இருக்கும்?



நடுவர் தனது ஒரு கையை தரைமட்ட சம அளவில் நீட்டி சைகை காட்டுவார்(Horizontally).

46. எட்டாத பந்தெறி (Wide Ball) என்பதை விளக்குக?

பந்தடி ஆட்டக்காரர் காத்து நிற்கும் விக்கெட்டைக் குறிபார்த்துத்தான் பந்தெறிபவர் எறிய முயல்வார். அப்படித்தான் இருக்கவும் வேண்டும்.

ஆனல், விக்கெட்டுக்கு மேலே அதிகமான உயரத்திற்கும் மேலாக, அல்லது பக்கவாட்டின் இருபுறமும் பந்தடித்தாடுபவர் என்ன முயற்சித்தும், தனது விக்கெட்டைக் காத்து நின்றபடியே

அடித்தாடுகின்ற இடத்திலிருந்து. அந்தப் பந்தை அடித்தாட முடியாத அளவுக்குத் தூரமாக பந்தெறிந்தால், அதனை 'எட்டாத பந்தெறி' என்று கூறுகின்றார்கள்

அதனை அடித்தாட முடியாத அளவு தூரமாக பந்தெறியப்பட்டிருக்கிறது என்று நடுவர் கருதினால், அந்தப் பந்தை, எட்டாத பந்தெறி என்று, அந்தப் பந்து, அடித்தாடுபவரைக் கடந்து சென்றவுடன் குரல் எழுப்பிச் சைகையும் காட்டுவார்.

47. எட்டாத பந்தெறிக்கு நடுவர் காட்டும் சைகை என்ன?



முறையிலா பந்தெறிக்கு ஒரு கையை நீட்டிக் காட்டியது போல், எட்டாத பந்தெறிக்கு இரண்டு கைகளையும் (தரைக்கு சமமாகக் காட்டுவதுபோல) நீட்டி கையை காட்டுவார் நடுவர். (படம் காண்க)

48. எட்டாத பந்தெறிக்குரிய தண்டனை என்ன ?

'எட்டாத பந்தெறி' என்று நடுவர் கூறியவுடன், அந்தப் பந்து நிலைப்பந்தாக (Dead Ball) ஆகிவிடாது. அந்தப் பந்தை அடித்தாடலாம். அவ்வாறு அடித்தாடியதன் மூலம் எடுக்கின்ற 'ஓட்டங்கள்' எல்லாம் 'எட்டாத பந்தெறி' என்ற தலைப்பின் கீழ் குறித்துக்கொள்ளப்படும்.

அவர் 'ஓட்டம்' எதுவும் எடுக்காமல் இருந்து விட்டால், அந்த எறிக்குத் தண்டனையாக, எதிர்க்குழு ஒரு 'ஓட்டம்' பெறும்.

49. எட்டாத பந்தெறியின் போது ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர், ஆட்டமிழந்து விட (Out) வாய்ப்பு உண்டா?

அந்தப் பந்தடி ஆட்டக்காரர், தனது விக்கெட்டைத் தானே அடித்துத் தள்ளி வீழ்த்திக் கொண்டால்; தனது ஆடும் எல்லைக்கு வெளியே நிற்கும்போது, விக்கெட் காப்பாளரால் பந்துடன் விக்கெட் வீழ்த்தப்பட்டால் (Stumped); பந்தைக் கையால் (எடுத்து) ஆடினால்; அல்லது எதிர்க் குழுவினர் அந்தப் பந்தை ஆட முடியாதவாறு இடையூறு விளைத்துத் தடுத்து நின்றால்தான் ஆட்டமிழப்பார்.

இவைகளில் ஏதாவது ஒன்றையும் செய்யாமலிருந்து, ஓட்டம் எடுக்கும் முயற்சியின்போது விக்கெட்டுகளுக்கிடையில் இருக்கையில், அவர் விக்கெட் வீழ்த்தப்படுகிறபொழுது (Run Out) தான் ஆட்டமிழக்க வாய்ப்பு உண்டு,

50 ஒரு பந்தெறியாளர் பந்தெறிகிறார். அது (தவறுதலாக) வேகமாக வராமல், வந்து மெதுவாக பந்தடி ஆட்டக்காரர் முன் பாகக் கிடக்கிறது. அப்பொழுது அதை எட்டாத பந்தெறி என்று சொல்லலாமா?

அதை 'எட்டாத பந்தெறி' என்று சொல்ல முடியாது. சரியான பந்தெறி என்றேதான் (நடுவரின் கருத்துப்படி) ஆடவேண்டும்.

51. அந்தப் பந்தை எப்படி அடித்தாட முடியும்? அல்லது மீண்டும் ஒரு முறை பந்தெறியச் செய்துதான் ஆட வேண்டுமா?

எட்டாத பந்தெறி என்றோ, அதற்காக ஒரு 'ஓட்டம்' என்றோ கூறமுடியாத அளவில், அவர் முன்னே வந்து அசைவற்றுக் கிடக்கின்ற பந்தை, அப்படியே வேகமாக அடித்தாடி, வழக்கம் போல 'ஓட்டங்கள்' எடுக்க, அந்த அடித்தாடும் ஆட்டக்காரருக்கு (Striker) உரிமை உண்டு.

52 தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரரில் ஒருவர் வந்து, பந்தை அடிப்பதற்குமுன் எடுத்துவிட்டால் என்ன செய்வது?

அசைவற்றுக் கிடக்கும் பந்தை, அவர் அடித்து ஆடிடத்தான் வேண்டும் அதுவும், தடுத்தாடும் குழுவினரின் இடையீடு எதுவும் இல்லாமல் ஆடவேண்டும். தடுத்தாடும் குழு வினர் அவரை அடித்தாட விடாமல் குறுக்கிட்டால், மீண்டும் அந்தப் பந்தை அதே இடத்தில் வைக்கச் செய்து, தடுத்தாடுவோரை அவரவர் நின்று கொண்டிருந்த இடங்களுக்குப் போகச்

செய்து மீண்டும் அடித்தாடி ஆட்டத்தைத் தொடங்க நடுவர் ஆணையிடுவார்.

53. எட்டாத பந்தெறி என்று நடுவர் உரக்கக் கூறியபிறகு அதை அந்த அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் அடித்தாடிவிட்டால், அதற்குப் பிறகு ஆட்டம் தொடருமா?

தொடரும். அவருக்கு எட்டாத தூரத்தில் போகிறது என்று தானே நடுவர் குரல் கொடுத்தார். அதைப் போய் இவர் முயன்று அடித்தாடி விட்டதால் அது 'எட்டாத பந்தெறி' இல்லை என்பதாக ஆகிவிடுகிறது. ஆகவே, சரியான பந்தெறி என்றே ஆகி, அதிலிருந்தே ஆட்டம் மேலும் தொடர்கிறது.

54. பந்தெறியாளர் எறிந்த பந்தானது சரியானதாக இருந்தாலும், அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் அடிக்கும் குறிக்குத் தப்பிப் போய் தடுத்தாடுவோர் கைக்கும் கிட்டாமல் போனால் என்ன செய்வார்கள்?

பந்து தன்னைக் கடந்து போனவுடன், அந்த அடித்தாடும் ஓட்டக்காரர், வாய்ப்பு இருந்தால் ஓடி 'ஓட்டம்' எடுக்கலாம்.

55. அந்த ஓட்டம் அவர் கணக்கில் சேருமா?

சேராது, அவர் பந்தடி மட்டையில் பந்து பட்டுப் போனால்தான், அப்பொழுது ஓடி 'ஓட்டம்' எடுத்திருந்தால் தான் அவர் கணக்கில் ஓட்டங்கள் சேரும். அவர் மட்டையிலோ, அல்லது உடலில்

எந்தப் பகுதியிலும் படாமல் போனால், அதற்குப் 'பொய் ஓட்டம்' (Bye) என்று கூறுவார்கள்.

மட்டையில் படாமல், அதைப் பிடித்திருக்கும் மணிக்கட்டைத் தவிர (Wrist) மற்ற உடலின் எந்தப் பாகத்தைத் தொட்டவாறு பந்து கடந்து சென்றாலும், அதற்காகப் பெறுகின்ற ஓட்டத்தை 'மெய்படு ஓட்டம்'(Leg Bye) என்று அழைக்கப்படும்.

56 'பொய் ஓட்டம்' (Bye) என்பதற்காக நடுவர் காட்டு கின்ற சைகை என்ன?



ஒரு கையை தலைக்கு மேலே உயர்த்தி விரித்துக் காட்டினால், அது 'பொய் ஓட்டம்' (Bye) என்பதற்கு அடையாளமாகும். (படம் காண்க)

57. 'மெய்படு ஓட்டம்' (Leg Bye) என்பதற்குரிய சைகை என்ன?



'மெய்படு ஓட்டம்' என்பதைக் குறித்துக் காட்ட தனது முழங்கால் ஒன்றை உயர்த்தி, தனது கையால் தொட்டுக் காட்டுதல் அதற்குரிய சைகை முறையாகும்.

58. ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் எவ்வாறு ஆட்டம் இழக்கிறார்? (Out)

பந்தெறிபவரால் எறியப்பட்டு வரும் பந்து அல்லது பந்தடி ஆட்டக்காரரின் மட்டை அல்லது அவரது உடலின் ஏதாவது ஒரு பகுதியானது ஊன்றியிருக்கும் ஒரு குறிக்கம்பையோ (Stump) அல்லது மூன்று கம்புகளையோ அல்லது அவற்றின் மேல் வைக்கப்பட்டிருக்கும் இணைப்பான்

(Bail) அல்லது இரண்டு இணைப்பான்களைத் தள்ளி வீழ்த்திவிட்டால் அல்லது தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்களில் யாராவது ஒருவர் பந்து வைத்திருக்கும் ஒரு கையால் அல்லது இருகைகளால், ஓட்டம் எடுக்கும் சமயத்தில் விக்கெட்டை வீழ்த்திவிட்டாலும் அந்த விக்கெட்டைக் காத்து நின்றாடும் ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்கிறார்.

59. பந்தெறியாளர் எறிந்த பந்து பட்டு, இணைப்பான் துள்ளி மேலே சென்று, மீண்டும் அது இருந்த இடத்திலே வந்து தங்கிவிட்டால், அப்பொழுது எடுக்கும் முடிவு என்ன?

இருந்த இடத்திலிருந்து மேலே சென்று, மீண்டும் அதே இடத்தில் வந்து தங்கிவிட்டால், அது 'விழவில்லை' என்றுதானே அர்த்தம்! இடம் பெயர்ந்தாலும், அது விழவில்லை என்பதால், அந்த ஆட்டக்காரர், ஆட்டமிழக்காமல், மீண்டும் ஆடுவதற்குத் தகுதியுள்ளவராகின்றார்.

60 துள்ளி மேலே சென்ற இணைப்பான், கீழே வரும் போது, உரிய அதனிடத்தில் தங்காமல், குறிக்கம்புகளுக்கிடையே தேங்கி நின்றுவிட்டால் என்ன செய்வது?

அது கீழே விழுந்துவிட்டது என்றேதான் கொள்ளப்படும். அதனால் விக்கெட் விழுந்ததாகக் கருதப்பட்டு, அதற்குரிய ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழப்பார் (Out).

அதேபோல், ஒரு இணைப்பான் கீழே விழுந்தாலும் சரி, ஒரு குறிக்கம்போ அல்லது மூன்று குறிக்கம்புகளோ கீழே விழுந்தாலும் சரி, அந்த விக்கெட் வீழ்ந்தது என்றே குறிக்கப்படும்.

61. காற்று வேகமாக அடிப்பதால், இணைப்பான்கள் விக்கெட்டில் தங்காமல் அடிக்கடி கீழே விழுந்துகொண்டிருக்கின்றன என்றால் எப்படி ஆட்டத்தைத் தொடர முடியும்?

அவ்வாறு எழுகின்ற இயற்கையான பிரச்சனைக்கு இரு குழுத் தலைவர்களும் சேர்ந்துதான் ஒரு முடிவினை எடுக்கவேண்டும்.

இரு குழுத் தலைவர்களும் ஏகமனதாக ஏற்றுக் கொண்டால், விக்கெட்டின் தலைப்பாகத்தில் இணைப்பான்கள் இல்லாமலே ஆட்டத்தைத் தொடரலாம். இது போன்ற நிலையில், நடுவர், நிதர்சனமாக முடிவு கூறுவார்.

அந்த சமயத்தில், குறிக்கம்பில் பந்து பட்டும் குறிக்கம்பு கீழே விழாமல் இருந்தாலும், அந்த விக்கெட் விழுந்ததென்றே நடுவர் தீர்ப்பளித்து விடுவார்.

62. ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும்போது, விக்கெட்டிலுள்ள ஒரு குறிக்கம்பு முறிந்துபோனால்

அதனை செப்பனிட்டு சீர்படுத்தி வைப்பது நடுவருக்குரிய பணியல்ல. தடுத்தாடும் குழுவிலுள்ள ஆட்டக்காரர்களில் யாராவது ஒருவர் அந்தப் பணியை ஏற்றுக்கொண்டு சரிசெய்து, முன்போல வைக்க வேண்டும். அல்லது வேறு ஒரு குறிக்கம்பை வைத்துக் கொள்ளலாம்.

63. ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் எந்தெந்த வழிகளில் ஆட்டமிழக்கும் வாய்ப்புக்கள் உள்ளன?

1. பந்தெறியால் விக்கெட்விழுதல்.(Bowled)
2 பந்தை அடித்துப் 'பிடி கொடுத்தல்'. (Caught)

3. பந்தைக் கையால் தொட்டாடுதல் (Handled the Ball)
4. பந்தை இருமுறை அடித்தாடுதல் (Hit the ball Twice)
5. தானே விக்கெட்டை வீழ்த்திக்கொள்ளு தல் (Hit wicket)
6. விக்கெட்டின் முன்னே கால் வைத்திருத் தல் (L B. W.)
7. தடுத்தாடுவோரைத் தடை செய்தல் (Obstrucing the field)
8. ஓட்டத்தில் ஆட்டமிழத்தல் (Run out).
9. விக்கெட் வீழ்த்தப்படுதல், (Stumped)

மேலே கூறப்பட்டிருக்கும் ஒன்பது காரணங் களால், ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டத்தி லிருந்து ஆட்டமிழந்து வெளியேறுகின்ற வாய்ப்பு இருக்கின்றது.

64. 'பந்தாடும் எல்லைக்கு வெளியே' (Out of his Ground) என்றால் என்ன என்பதை விவரி

ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர், தனது உடலின் பகுதியாவது அல்லது தன் கையில் பிடித்திருக் கும் மட்டையின் ஒரு பகுதியாவது, பந்தாடும் எல்லைக் கோட்டுக்கு (Popping crease) உள்ளே இருக்காமல், வெளியே இருந்தால், அவர் தனது பந்தாடும் எல்லைக்கு வெளியே இருப்பதாகக் கருதப்படுவார்.

அவ்வாறு அவர் நிற்கும்போது, அவரது விக்கெட்டு விதிமுறைக்கேற்ப வீழ்த்தப்பட்டால் அவர் ஆட்டமிழக்கிறார். ஆகவே, அவர் எந்தக் காரணத்தை முன்னிட்டும், பந்து ஆட்டத்தி

லிருக்கும்போது, எல்லைக்கு வெளியே வராமல் இருந்துதான் ஆடவேண்டும்.

65 பந்தெறியால் விக்கெட் விழுதல் (Bowled) என்றால் என்ன?

பந்தெறியாளரால் எறியப்படும் பந்தானது, நேராகச் சென்று விக்கெட் மீது பட்டு, விக்கெட் விழுந்தாலும், அல்லது பந்தடி ஆட்டக்காரர் உடல்மீது அல்லது மட்டைமீது முதலில் பட்டு, அதற்குப் பிறகு விக்கெட்மீது விழுந்தாலும், அல்லது பந்தை ஆடிய பிறகு பந்தைக் காலால் உதைத்தோ அல்லது அடித்தோ அதனால் விக்கெட் விழுந்தாலும் அது பந்தெறியால் விக்கெட் விழுந்தது என்றே கொள்ளப்படும்.

66 பந்தை உயரே அடித்து 'பிடி கொடுத்தல்' (Catch) என்பதை விளக்குக?

அடித்தாடுவோரால் (Batsman) அடிக்கப் பட்டு உயரே கிளம்பிய பந்து, அல்லது அவரது பந்தாடும் மட்டையைப் பிடித்திருக்கும் கைகளின் உறைமீது பட்டுவரும் பந்தானது, தரையில் விழு வதற்குமுன் பிடிபட்டுவிட்டால், அது பிடித்தது (Catch) என்றே நடுவரால் ஏற்றுக்கொள்ளப்படும்.

பிடிக்கும்பொழுது ஒரு கையால் அல்லது இரு கைகளால் பந்தைப் பிடிக்கலாம். அல்லது உட லோடு சேர்த்தணைத்துக்கொண்டு பந்தைப் பிடிக் கலாம். அல்லது தற்செயலாக உடையில் விழுந்து சிக்கிக்கொண்டாலும், அதுவும் பந்தைப் பிடித்தது என்றே கருதப்படும்.

67. இப்படி உயரே வரும் பந்தைப் பிடித்திட, ஏதாவது விதிமுறைகள் இருக்கின்றனவா?

நிச்சயமாக உண்டு. அத்தகைய விதிமுறைகளை மீருமல் அந்த ஆட்டக்காரர் பிடிக்கின்ருரா என்பதிலும் நடுவர்கள் அதிகக் கவனம் செலுத்துவார்கள்.

1. பந்தைப் பிடிக்கின்ற தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர் ஒருவர், தான் பந்தைப் பிடிக்கும் பொழுது ஆடுகள மைதான எல்லைக்குள்ளே தான் (கட்டாயமாக) இருக்க வேண்டும்.

2. கீழே விழுந்து பந்தைப் பிடிக்கும்போது கைகள் தரையில் இருந்தாலும், பந்தானது தரையைத் தொடாதவாறு இருக்கவேண்டும்.

3. ஒரு தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரரின் உடையில் அவர் பிடிக்காமல் இருக்கும்பொழுதும் பந்து வந்து விழுந்தால், பந்து பிடிப்பட்டது என்று சொல்வது போலவே, விக்கெட் காப்பாளருடைய காலுறைகளுக்குள்ளே பந்து சென்று தேங்கிக் கொண்டாலும், பந்தைப் 'பிடித்தது' என்றே ஏற்றுக் கொள்ளப்படும்.

4. ஆடுகள மைதானத்தின் எல்லைக் கோட்டைக் கடந்து போகின்ற பந்தை, ஆடுகள எல்லைக்குள் நின்று கொண்டிருக்கும் ஒரு ஆட்டக்காரர், கையை வெளியே நீட்டி பந்தைப் பிடித்துவிட்டால் அதுவும் சரி என்றே ஏற்றுக்கொள்ளப்படும்.

5. மைதானம் எந்தவிதத் தடையுமில்லாமல் (Obstruction) தான் இருக்கவேண்டும். அப்படி முதலில் இல்லாமல் இருந்து, பிறகு ஆட்டம் தொடங்கியவுடன் ஏதாவது தடைகள் நேர்ந்து, அதனுல் பந்து உயரே பிடிப்பட்டுப்போனுல், அது 'சரியானதே' என்று ஏற்றுக் கொள்ளப்பட, அடித்தாடியவர் ஆட்டமிழக்க நேரிடும்.

என்றுலும், தரையைப் பந்து தொட்டதா, எல்லைக்கு வெளியே சென்றதா என்பதையெல்லாம் சூழ்நிலையை நுணுகி ஆராய்ந்த பிறகே, நடுவர் தனது தீர்ப்பினை அளிப்பார்.

பந்து மட்டையிலிருந்து அடிபட்டு நேராக மேலே உயர்ந்து சென்றுவரும்போது பிடித்தலைத் தான், பிடிகொடுத்தல் என்கிறோம்.

68. பந்தை இருமுறை ஆடுதல் (Hit The Ball Twice) என்பது எப்படி என்று விளக்குக?

பந்தடி ஆட்டக்காரர், பந்தெறியால் வருகிற பந்தை அடித்தாடி, அல்லது தன்னுடைய உடல் அல்லது உடையில் பட்டுவிட்ட பந்தை மீண்டும் வேண்டுமென்றே அடித்தாடினல், அதைத்தான் இருமுறை ஆடுதல் என்று கூறுகின்றார்கள்

பந்தெறி மூலமாக, முதலில் அவர் பந்தை அடித்து ஆடி விடுகிறார். ஆனல் அந்தப் பந்து, அவரருகிலேயே கிடப்பதால், அதை அடித்தாட வேண்டும், எட்டிப் போகுமாறு அதிக தூரத்திற்கு அனுப்பிவிட வேண்டும் என்று வேண்டுமென்றே, மீண்டும் அடிப்பதானது இரண்டாவது முறையாக பந்தை அடித்தாடுகிறார் என்றே இதற்கு அர்த்த மாகும்.

இதற்குரிய தண்டனை, அவர் ஆட்டமிழப்பதுதான்.

69. இரண்டாவது முறை பந்தைத் தொடவே கூடாதா?

தான் அடித்தாடிய பந்தை இரண்டாவது முறை தொடலாம். அதற்கென்று உள்ள சந்தர்ப்பங்களும் உண்டு.

தான் அடித்தாடிய பந்தானது முன்னேயோ, பக்கவாட்டிலோ போகாமல், தான் காத்துநிற்கும் விக்கெட்டை நோக்கி வரும்பொழுது தனது விக்கெட் வீழ்த்தப்படாமல் தடுப்பதற்காக, அவர் தடுத்து நிறுத்தலாம். அப்படி நிறுத்தும்பொழுது தனது பந்தாடும் மட்டை அல்லது உடல் பகுதியால் வேண்டுமானால் தடுக்கலாம். ஆனால் எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் தனது கைகளைப் பயன்படுத்தக்கூடாது.

அடுத்ததாக, ஒருவர் முதல் முறையாக அடித்தாடிய பந்தானது, மேலே உயரத்திற்குச் சென்று, கீழே வந்து தரையைத் தொடுவதற்குமுன், இரண்டாவது முறையாக அடித்தாட அனுமதி உண்டு. அது தவறில்லை. அதனால், ஆட்டமிழக்கின்ற வாய்ப்பும் இல்லை.

70. அவர் இரண்டு முறை பந்தாடினார் என்று எவ்வாறு தீர்மானிப்பது?

அவர் விதிகளுக்கு உட்பட்டுத்தான், இரண்டாம் முறையாகப் பந்தை அடித்தாடினாரா இல்லையா என்பதை நடுவரே தீர்மானித்து முடிவு செய்ய வேண்டும்.

இரண்டாவது தடவை அவர் அடித்தது, 'ஓட்டம்' எடுக்க முயல்வதற்காகவா அல்லது தற்காப்புக்காகவா என்பதிலிருந்துதான் அவர் கணிக்க முடியும்.

71. இருமுறை அடித்தாடினால், 'ஓட்டம்' ஓடி பெற முடியுமா?

இதனால் ஓடி 'ஓட்டம்' எதுவும் எடுக்க முடியாது. ஆனால், 'வீண் எறி' (Over Throw)

மூலமாக, பந்து வீசப்பட்டிருக்கின்ற நிலையில் வேண்டுமானால், 'ஓட்டம்' எடுக்கலாம்.

72 இருமுறை ஆடுவதை ஏன் விதி தடை செய்கிறது?

முதல்முறை பந்தை ஆடிய உடனேயே, தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள், பந்தைத் தடுத்து நிறுத்தவோ, பிடிக்கவோ போன்ற முயற்சியில் ஈடுபட்டு விடுகின்றார்கள்.

இவர் இரண்டாவது முறையாகத் தொடர்ந்து அடித்தாடும்போது, அருகில் இருக்கும் விக்கெட் காப்பாளர் அல்லது தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் பந்தைப் 'பிடித்துவிடும்' (Catch) முயற்சியைக் கெடுத்து, அவர் உரிமையைப் பறித்துவிடுகின்ற தாக ஆகிவிடுகின்றது.

அதனால் அவர் ஆட்டமிழந்து விடுகிறார். அவரது குறிப்பேட்டில், 'இருமுறை பந்தாடியதால் ஆட்டமிழந்தார்' என்று குறிக்கப்படும். அவரது விக்கெட்டை வீழ்த்தினார் என்ற பெருமை, அந்தப் பந்தை எறிந்த பந்தெறியாளருக்குக் கிடைக்காது.

அத்துடன், நாம் இதையும் நன்றாக உணர்ந்து கொள்ள வேண்டும். ஒரு ஆட்டக்காரர், தான் பந்தை அடித்தாடிய பிறகு, எதிர்க்குழுவினர் எந்தவிதமான வேண்டுகோளும் விடுக்காத நேரத்தில், தனது பந்தாடும் மட்டையைக் கொண்டு, அந்தப் பந்தை அவர்கள் பக்கமாகத் தள்ளிவிடுகிறார் என்றால், அதுவும் விதியை மீறிய குற்றமாகிறது.

ஆகவே, முடிந்த வரை முதலில் தான் அடித்தாடிய பந்தைத் தடுத்து தொடர்ந்தாற் போல்

அடித்தாடக்கூடாது என்ற வரைமுறையுடன் விளையாட வேண்டும்.

73. தடுத்தாடுவோரைத் தடை செய்வது என்பது (Obstructing The Field) எவ்வாறு என்று விளக்கிக் கூறுக?

தான் அடித்தாடிய பந்தை, தடுத்தாடும் குழுவினர் தடுக்கவோ அல்லதுபிடிக்கவோ முயற்சிக்கும் போது, வேண்டுமென்றே அவரது முயற்சியைத் தடுத்தாலும் அல்லது கெடுத்தாலும், அதை இரண்டு பந்தடி ஆட்டக்காரர்களில் யார் செய்தாலும், அவர் ஆட்டமிழக்கின்ற தவறைச் செய்தார்என்று கருதப்பட்டு, ஆட்டமிழக்கின்றார். இந்த முடிவை நடுவரேதான் தீர்மானித்து எடுக்கின்றார்.

வேண்டுமென்றே இந்தத் தவறு இழைக்கப் பட்டதா இல்லையா என்பது நடுவரின் முடிவுக்கே விடப்பட்டுவிடுகிறது.

ஆனால், ஓட்டம் எடுக்கும் முயற்சியில் எதிர் பாராதவிதமாக மோதியோ அல்லது தடை செய்யக் காரணமாக இருந்தால் அது தவறல்ல என்றே கருதி ஏற்றுக்கொள்ளப்படும்.

74. இதன்மூலம் ஆட்டமிழக்கின்ற ஆட்டக்காரர் எவ்வாறு குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்படுகின்றார்?

'தடுத்தாடுவோரை தடைசெய்தார்' என்றே குறிப்பேட்டில் குறிக்கப்படுகின்றார். இவரை ஆட்டமிழக்கச் செய்ததாக உள்ள பெருமை, அந்தப் பந்தை எறிந்த பந்தெறியாளருக்குக் கிடைக்காது.

75. தானே விக்கெட்டை வீழ்த்திக் கொள்ளுதல் (Hit Wicket) என்ருல் என்ன என்று விவரி?

பந்தெறியை எதிர்த்து ஆடிட நிற்கும் ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர், தான் அடித்தாட முயலும் நேரத்தில், தனது பந்தாடும் மட்டையால் மோதி தான் காத்து நிற்கும் விக்கெட் விழுந்துவிடும் படி ஆடினுல், அவர் தானே தனது விக்கெட்டை வீழ்த்திக்கொண்டார் என்றே கூறப்படுகின்ருர்.

76 அதற்குரிய சூழ்நிலைகள் எவ்வாறு அமைகின்றன என்பதை கூறுக?

தான் முதன் முறையாக அடித்த பந்து தன் விக்கெட்டை நோக்கிவரும் போது, இரண்டாவது முறையாக அடித்தாடி அதைத் தடுக்க முயற்சிக்கின்ற சமயத்தில், தனது விக்கெட்டில் மோதி வீழ்த்திவிடலாம்.

பந்தை அடித்து விளையாடுகின்ற சமயத்தில் அவரது குல்லாயோ அல்லது தொப்பியோ அல்லது அவரது பந்தாடும் மட்டையின் ஒரு பகுதியோ விக்கெட்டில் பட்டு, விக்கெட்டை வீழ்த்திவிடலாம்.

அப்பொழுது அவர் ஆட்டமிழக்கின்ருர்.

77. ஓட்டம் எடுக்கும் முயற்சியின்போது அவர் விக்கெட்டைத் தள்ளிவிடுகின்ருர். அப்பொழுது அவர் ஆட்டமிழக்க வேண்டியதுதானே?

இல்லை, ஓட்டம் எடுக்கும் முயற்சியில், அவரது பந்தாடும் மட்டை, அல்லது உடை, அல்லது உடலின் ஏதாவது ஒரு பகுதி, விக்கெட்

டில்பட்டு வீழ்த்திஞலும், அவர் ஆட்டமிழக்க வேண்டிய அவசியமில்லை.

அதை ஏற்றுக்கொள்ளவேண்டியது சரி என்றே விதிமுறைகள் கூறுகின்றன.

79. பந்தைக் கையால் தொட்டாடுதல் (Handled the Ball) என்ருல் என்ன?

பந்தாடும் மட்டையைப் பிடித்திருக்கும் கையானது, மட்டையின் ஒரு பகுதியாகத்தான் கருதப்படுகிறது.

தான் முதன்முறையாக அடித்தாடிய பந்தை, இரண்டாவது முறையாகத் தொடவோ அல்லது அடித்தாடவோ கூடாது என்று நமக்கு நன்கு தெரியும்.

தானே இரண்டாவது முறையாக ஆடுவது போலவே, பந்தைக் கையால் தொட்டாலும் அது குற்றமாகும். அதற்குரிய தண்டனை, ஆட்டமிழந்து வெளியேறுவதுதான்

ஆனல், எதிர்க் குழுவினர் விரும்பி வேண்டிக் கேட்டுக் கொண்டால், அவர் பந்தை, அவர்கள் பக்கம் தள்ளி விடலாம்.

பந்தைக் கையால் தொட்டாடிதான் இவர் ஆட்டமிழந்தார் என்றே குறிப்பேட்டில் குறித்து வைக்கப்படும். ஆனல் இவரை ஆட்டமிழக்கச் செய்து விக்கெட்டை வீழ்த்திஞர் என்ற பெருமை, அந்தப் பந்தை எறிந்த பந்தெறியாளருக்குக் கிடைக்காது.

79. 'விக்கெட் முன்னே கால் வைத்திருத்தல்' (L.B.W) என்பது பற்றி விளக்கிக் கூறுக?

பந்தெறியும் விக்கெட்டிலிருந்து, தான் தடுத்தாடும் விக்கெட்டுக்கு நேராக இருந்து ஆடும்

போது, தனது கையிலோ அல்லது பந்தாடும் மட்டையிலோ முதலில் பந்து படாமல், அந்தப் பந்து, இணைப்பான்களுக்கு (Bails) சற்று மேலான அமைப்பில் வந்தாலும், அதன் வழியில் குறுக்கிட்டு இடையிலே தடுத்தால், ஒரு விக்கெட்டிலிருந்து இன்னொரு விக்கெட்டுக்கு நேர்க்கோட்டு அமைப்பில் (Straight Line) நேராக எறியப்பட்ட அந்தப் பந்து நேராக விக்கெட்டை நோக்கிச் சென்றிருக்கும், அல்லது ஆடுவோரின் வலப் புறத்தில் (offside) விழுந்த பந்தானது அவரது விக்கெட்டை நோக்கி வந்திருக்கும். அதனால் விக்கெட் விழுந்திருக்கும் என்று நடுவர் கருதினால், அபிப்ராயப்பட்டால், விக்கெட்டின் முன்னே கால் வைத்திருந்தார் என்ற குற்றத்திற்கு அந்தப் பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆளாகின்றார்.

80. நடுவர் அந்த முடிவை எவ்வாறு எடுக்கிறார் என்று சற்று விளக்கமாகக் கூற முடியுமா?

நடுவர் தனது முடிவினை எடுப்பதற்கு முன்னரே கீழே காணும் நான்கு கேள்விகளையும், தனக்குள்ளே கேட்டுக்கொண்டு, அவைகளுக்கு விடைகளையும் பூரணமாகப் புரிந்துகொண்டு, அதன் இறுதியில் ஏற்படும் முடிவினைக் குறித்துத் திருப்தியடைந்த பிறகே, விக்கெட்டின் முன்னே கால் இருந்தது என்று கூறி, தன் முடிவைத் தெரிவிக்கிறார்.

அந்தக் கேள்விகள் வருமாறு :

1. அந்தப் பந்து நேரே சென்று விக்கெட்டை, வீழ்த்தியிருக்க முடியுமா?

2. ஒரு விக்கெட்டுக்கும் இன்னொரு விக்கெட்டுக்கும் நேராகவே அந்தப் பந்து விழுந்ததா (Pitch) அல்லது அவரது வலப்புறத்தில் விழுந்து (off side) விக்கெட்டை நோக்கி வந்ததா?

நேராக வந்து பந்தின் விக்கெட் வழியை மறிக்கும் நிலையில் குறுக்காக அவர் நின்று கொண்டிருந்தாரா ?

3. அடித்தாடுவோரின் கையைத் தவிர, மற்ற உடலின் ஒரு பகுதி அல்லது உடை ஏதாவது முதலில் பந்தைத் தடுத்ததா?

4. பந்தானது விக்கெட்டுக்கும் விக்கெட்டுக்கும் நேர்க் கோட்டின் அமைப்பில் விழுந்து எழும்பி வரும்போது, பந்துக்கும் விக்கெட்டுக்கும் இடையில் அவரது உடலோ அல்லது உடைப் பகுதியோ இருந்ததா ?

இத்தகைய கேள்விகளுக்கு எல்லாம் 'ஆமாம்' என்ற விடை எழுந்தால்தான், உடனே நடுவரால் அந்த முடிவுக்கு வரமுடியும்.

ஆகவேதான், பந்தினை ஊன்றி உன்னிப்பாகக் கவனித்து ஆடவேண்டும். என்றாலும், நடுவரின் இந்த முடிவு அவரது ஆழ்ந்த கணிப்பின் கீழ்தான் அடங்கியிருக்கிறது.

81. ஓட்டத்தில் ஆட்டமிழத்தல் (Run out) என்பது எவ்வாறு முடியும்?

பந்தெறியாளர் விதிகளுக்கு உரிய முறையில் சரியாகப் பந்தை எறிகிறார் பந்தடி ஆட்டக்காரர் அதை அடித்தாடிவிடுகிறார். பந்து அப்பால் போனதும், இரண்டு பந்தடி ஆட்டக்காரர்களும், ஓட்டம் எடுக்கும் முயற்சியில், எதிரெதிர் விக்கெட்டை நோக்கி ஓடுகின்றார்கள்.

அதாவது பந்து ஆடப்பட்டிருக்கும் நேரத்தில் அவர்கள் ஓட்டம் எடுக்கின்ற முயற்சியில், அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டுக்கு அப்பால் (Popping crease) இருக்கும்போது அவர் விக்கெட் வீழ்த்தப்பட்டால், விக்கெட்டுக்குரியவர் ஆட்டமிழந்து வெளியேற வேண்டும்.

இதில் ஒரு சில முறைகளை உன்னிப்பாகக் கவனிக்கவேண்டும்.

ஓட்டத்திற்காக ஓடிக்கொண்டிருக்கும் இருவரும் ஒருவரை ஒருவர் கடந்துவிட்டால், எதிரிலுள்ள விக்கெட்டு அவருக்குரியதாகும். அவ்வாறு அவர் நோக்கி ஓடுகின்ற விக்கெட்டானது அவர் அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டைத் தொடுவதற்கு முன் தடுத்தாடுவோரால் வீழ்த்தப்பட்டால், அவர் தான் ஆட்டமிழக்க வேண்டும்.

இருவரும் ஓட்ட முயற்சியில் ஒருவரை ஒருவர் கடக்காத பொழுது, அது அவரவர் விக்கெட்டாகத்தான் இருக்கும். ஆக, விக்கெட்டுக்கு அருகாமையில் எந்த பந்தடி ஆட்டக்காரர் இருக்கிறரோ அந்த விக்கெட் விழுந்தால், அவர்தான் ஆட்டமிழக்கவேண்டும்.

இவர் தனது பந்தாடும் எல்லைக்கு வெளியே வந்து நின்றுகொண்டிருந்தாலும், இவரது விக்கெட் வீழ்த்தப்பட்டால், அவர் ஆட்டமிழப்பார்.

பந்தெறியின் மூலமாக, விக்கெட் காப்பாளரால் விக்கெட் வீழ்த்தப்பட்டாலொழிய, (83-ம் கேள்வியை காண்க) பந்தை அடித்தாடிய ஆட்டக்காரர், ஓட்டம் எடுக்க முடியாத பொழுதும், 'முறையிலா பந்தெறி (No Ball) என்று கூறப்பட்டிருக்கும் பொழுதும், அவரை ஆட்டமிழக்கச் செய்ய முடியாது.

82. ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் அடித்தாடிய பந்தானது, எதிரிலுள்ள விக்கெட்டைப் போய் வீழ்த்திவிடுகிறது. எதிரிலுள்ள அவரது பாங்கரான மற்ருெரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்க வேண்டுமா?

அப்படி ஆட்டமிழக்க வேண்டிய அவசிய மில்லை. அவர் பந்தை ஆடிய பிறகு, இருவரும் ஓட்டத்தில் ஈடுபட்டிருந்தாலும், அந்த நேரத்தில் அந்த பந்து விக்கெட்டை வீழ்த்தினாலும், இருவரும் ஆட்டமிழக்க வேண்டிய நிலைமை நேராது.

ஏனெனில், அவர் அடித்தாடிய பந்தானது விக்கெட்டைப்போய் தொட்டு வீழ்த்துவதற்கு முன், தடுத்தாடும் குழுவிலுள்ள ஒருவரால் தொடப்பட்டிருக்க வேண்டும். அடிப்பட்ட பந்து தானேபோய் விக்கெட்டை மோதி வீழ்த்தினால், அதற்கு யாரும் பொறுப்பல்ல

தடுத்தாடும் குழுவினர் பந்தை வீசி, எறிந் திருக்க வேண்டும். ஓட்டத்தில் ஆட்டமிழத்தல் என்பதற்கு மேலே கூறிய சந்தர்ப்பங்களே பொருந்தும்.

83. விக்கெட்டை அடித்து வீழ்த்துதல் (Stumped) என்பது எவ்வாறு நிகழும்?

முறையிலா பந்தெறி (No Ball) இல்லாமல் ஒரு பந்தெறியாளர் எறிகின்ற பந்தை, அடித் தாடும் ஆட்டக்காரர் அடிக்கும் முயற்சியில் அடிக் காமல் தவறிப் போய் தனது அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டுக்கு வெளியே வந்து விடுகிறார். அதாவது அவர் அடிக்க எடுத்துக் கொண்ட வேகத்தால் குறிதவறி விடவே சமநிலை இழந்து, எல்லையை விட்டு வெளியே வந்து விடுகிறார். ஆனால், ஓட்டம் எடுக்கும் முயற்சியும் மேற்கொள்ளவில்லை.

விக்கெட் பின்புறம் நிற்கின்ற விக்கெட் காப்பாளர், அதே சமயத்தில் குறிதவறி அடிபடாது தன் பக்கம் வந்தப் பந்தைப் பிடித்து, தனது குழுவினரில் யாருடைய உதவியுமில்லாமல், விக்

கெட்டைத் தட்டி வீழ்த்திவிட்டால், அதுதான் விக்கெட்டை அடித்து வீழ்த்துதல் என்பதாகும்.

எல்லையைவிட்டு வெளியே வ ந்து, விக்கெட்டை இழந்துநிற்கும் அந்த ஆட்டக்காரர், இயற்கை யாகவே ஆட்டமிழந்து மைதானத்தைவிட்டு வெளியேற வேண்டும்.

அடித்தாடுவோர் உடல் அல்லது பந்தாடும் மட்டை இவற்றைத் தொட்டிருக்கும் பந்தைப் பிடித்த விக்கெட் காப்பாளர், விக்கெட்டிற்குமுன் கொண்டு வந்து, விக்கெட்டை வீழ்த்தும் பணியைச் செய்யலாம்.

84. விக்கெட் காப்பாளர் கையில் படாத பந்து, அவர்மீது மோதி திரும்பி வந்து விக்கெட்டை வீழ்த்திவிட்டால், அதை எப்படி தீர்மானிக்க வேண்டும்?

விக்கெட் காப்பாளர் கையில் பந்தைப் பிடித்துத்தான் விக்கெட்டை வீழ்த்த வேண்டும் என்பதில்லை. காப்பாளரின் காலிலோ, உடலிலோ, அல்லது உடையிலோ பட்டு எதிர்த்துப் போகும் பந்தானது, விக்கெட்டை வீழ்த்தினும், அதுவும் சரியானதே. விக்கெட்டுக்குரிய ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்து விடுவார்.

85. இவ்வாறு ஆடுகின்ற விக்கெட் காப்பாளர், எங்கு நின்று ஆட வேண்டும் என்பது போன்ற விதிமுறைகள் இருக்கின்றனவா?

எங்கு நிற்கவேண்டும் என்றே விதிமுறையும் இருக்கிறது.

விக்கெட் காப்பாளர், அடித்தாடும் ஆட்டக் காரரின் பின்புறமுள்ள விக்கெட்டின் பின்புற மிருந்து ஆடவேண்டும் என்பதே விதிமுறையாகும்.

அவர், தன் குழு பந்தெறியாளர் எறிகின்ற பந்து அடித்தாடுபவரைக் கடந்து, விக்கெட்டில் படாமல் போகும்போது அதைப் பிடித்துக் கொள் வதற்காகவும்; அவரது மட்டையில் பட்டு வருகின்ற பந்தைப் பிடித்துக் கொள்வதற்காகவும், (Catch); அவர் அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டினைக் கடந்துபோய் நின்றால் பந்தோடு விக்கெட்டினை வீழ்த்தவும் போன்றவற்றிற்காகவும் அவர் அங்கே நின்று கொண்டிருக்கிறார்.

86. பந்தெறியால் வருகின்ற பந்தை விக்கெட்டுக்கு முன் புறம் கை நீட்டிப் பிடிக்கலாமா?

கூடவே கூடாது. பந்தெறியாளர் எறிகின்ற பந்தானது, அடித்தாடுபவரின் பந்தாடும் மட்டை அல்லது அவரது உடலின் ஏதாவது ஒரு பகுதியைத் தொடும்வரை அல்லது பட்டோ படாமலோ விக்கெட்டைக் கடக்கும்வரை, அல்லது அடித்தாடுபவர் ஓட்டம் எடுக்க முயற்சிக் கும்வரை, தான் காக்கின்ற விக்கெட்டின் பின் புறத்திலேதான் நிற்கவேண்டும். எக்காரணத்தை முன்னிட்டும், விக்கெட்டின் முன்புறம் கையை நீட்டிப் பந்தைப் பிடிக்கக்கூடாது.

87. இந்த விதியை மீறி, விக்கெட் காப்பாளர் நடந்து கொண்டால்?

அந்த அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் ஆட்ட மிழக்க மாட்டார். மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடர்ந்து ஆடுமாறு நடுவர் ஆணையிடுவார்.

ஆனால் பந்தைக் கையால் ஆடுதல், இரு முறை ஆடுதல், தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரரை ஆடவிடாமல் தடுத்தல், ஓட்டத்திற்கிடையில் ஆட்டமிழத்தல் என்ற குற்றம் இழைத்த அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர், இயல்பாகவே ஆட்டம் இழக்கும் வாய்ப்பினைப் பெறுகிறார்.

இந்த விதியால் அடித்தாடும் ஆட்டக்காரருக்குக் கிடைக்கின்ற லாபம் என்னவென்றால், அவர் தனக்குரிய பந்தை அடித்தாடுகின்ற உரிமையை முழுமையாகப் பெறுவதற்கும், தான் காத்து விளையாடுகின்ற விக்கெட்டை, விக்கெட் காப்பாளரின் இடையீடின்றிக் காத்துக் கொள்ளவும் முடிகிறது என்பதுதான்.

88. ஒரு த[illegible]த்தாடும், ஆட்டக்காரர் (Fieldsman) தனது தொப்பியால் பந்தைத் தேக்கி நிறுத்துகிறார். அது சரியான முறைதானே?

சரியான முறை அல்ல. அது கடுமையான தவறாகும், அதற்குத் தருகின்ற தண்டனையும் அவ்வாறே அமைந்திருக்கிறது.

ஒரு தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர், தன் உடலின் எந்தப் பகுதியினாலாவது பந்தைத் தடுக்கலாம். தடுத்து நிறுத்தலாம். ஆனால், வேண்டுமென்றே தனது தொப்பி போன்றவற்றைப் பயன்படுத்தித் தடுத்தாடினால் அதனால் அடித்தாடிய குழுவிற்கு 5 ஓட்டங்களை நடுவர் வழங்குவார்.

89. இந்த விதியை இன்னும் கொஞ்சம் விளக்கமாகக் கூறுங்கள்?

அந்த அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் அந்தப் பந்தை ஆடி, அவர் தடுப்பதற்குள் ஓட்டம் அல்லது ஓட்டங்கள் எடுத்திருந்தாலுங்கூட, அந்த ஓட்டங்களின் எண்ணிக்கையுடன் தண்டனையாகத் தரப்படும் 5 ஓட்டங்களும் சேர, அது அவரது குறிப்பேட்டில் மொத்தமாகக் குறிக்கப்படும்.

பந்தை அடித்தாடி வேறு எந்த ஓட்டமும் அதில் எடுக்காமல் இருந்தால், இந்த 5 ஓட்டங்கள் மட்டுமே அவர் கணக்கில குறிக்கப்படும்.

90. அவர் அடித்தாடாமல் போன பந்தை, தடுத்தாடுவோர் தவருன முறையில் தடுத்தால், அப்பொழுது எப்படி குறிக்க முடியும்?

அவர் பந்தை அடித்தாடியிருந்தால் தான், 5 ஓட்டங்கள் அவர் கணக்கில் சேரும். அடித்தாடாத நிலையில், அந்தப் பந்து பொய் ஓட்டம், அல்லது மெய்படு ஓட்டம் (Bye & Leg Bye) அல்லது முறையிலா பந்தெறி (No Ball) அல்லது எட்டாப் பந்தெறி (Wide Ball) என்று என்ன விதமாக அந்தப் பந்து எறியப்பட்டு ஆடப்பட்டிருக்கிறதோ, அதற்கேற்றவாறு அந்தப் பெயரில் குறிக்கப்படும்.

91. ஓட்டங்களைப் பெற்ற பிறகு. அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் இருவரும் தாங்கள் நிற்கும் விக்கெட் பகுதிகளை மாற்றிக் கொள்ளலாமா?

மாற்றிக்கொள்ள வேண்டாம். முன் இருந்தது போலவே நின்று ஆட்டத்தைத் தொடரலாம். தடுத்தாடியவர் இழைத்த தவறுக்கு தண்டனை

யாக 5 ஓட்டங்கள் வந்தனவே தவிர, ஆட்டம் முன் போலவேதான் தொடரும்.

92. 'ஓட்டங்கள்' (Runs) எவ்வாறு எடுக்கவேண்டும்?

ஒரு குழு வெற்றி பெறுவதற்கு, இன்னொரு குழுவைவிட அதிகமான ஓட்டங்கள் எடுத்திருக்க வேண்டும் என்பதே கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் நோக்கமாகும்.

ஆக, ஒரு 'ஓட்டம்' எவ்வாறு எடுக்கப்பட வேண்டும் என்பதை அறிந்து கொள்வது மிக முக்கியமானதாகும்.

ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர், தனது பந்தாடும் மட்டையால் பந்தை அடித்தாடிய நிலை பெறுகிற பொழுதெல்லாம் அல்லது பந்து ஆட்டத்தில் இருக்கிற பொழுதெல்லாம், (In Play), தான் இருக்கின்ற அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டிலிருந்து எதிரே உள்ள அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டுக்கு ஓடிச் செல்ல, அதேபோல் அங்கே நிற்கும் அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் இங்கே உள்ள அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டுக்கு வந்து சேர்ந்துவிட்டால், 'ஒரு ஓட்டம்' என்று கணக்கிடப்படும்.

அதாவது, ஒருவர்க்கொருவர் இடம் மாற்றிக் கொள்ள ஓடி வருதல்தான் 'ஓட்டம்' என்பதாகும். ஒரு 'ஓட்டம்' (Run) எடுக்க இருவரும் அதில் ஓடி பங்குபெற வேண்டும்.

93. இதில் யாருடைய பெயரில் 'ஓட்டம்' கணக்கிடப்படும்?

யார் பந்தை அடித்தாடுகிறாரோ, அவர் பெயரில்தான் ஓட்டம் கணக்கிடப்படும்.

அந்த இரண்டு ஆட்டக்காரர்களில் யாராவது ஒருவர் ஆர்வத்தின் அல்லது அவசரத்தின் காரணமாக எதிரே உள்ள எல்லைக் கோட்டைத் தொடாமல், மீண்டும் திரும்பி வந்து, தானிருந்த பகுதியைச் சேர்ந்து, அடுத்து 'ஓட்டம்' எடுக்க முயன்றால், அவர் அந்த எல்லைக்கோட்டைத் தொடாமல் வந்ததால் அதை 'ஓட்டம்' என்று கணக்கிடாமல், 'குறை ஓட்டம்' (Short run) என்று நடுவர் கூறிவிடுவார். அதற்கு அடுத்த ஓட்டம் சரியாக எடுத்திருந்தால், அந்த 'ஓட்டம்' கணக்கில் சேர்க்கப்படும். அவர் அந்த வாய்ப்பில் எத்தனை ஓட்டங்கள் விதிமுறைகளுக்கேற்ப எடுத்திருந்தாரோ, அதில் ஒரு ஓட்டம் குறையும். அதாவது, அவர்கள் மூன்று ஓட்டங்கள் எடுத்து முடித்திருந்தால், அந்த மூன்றில் ஒன்று 'குறை ஓட்டம்' என்று குறிப்பிட நடுவர் ஆணை இடுவார்.

அவர்கள் இருவரும் மூன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட ஓட்டங்கள் எடுக்க முயற்சி செய்கிற பொழுது, ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட 'குறை ஓட்டங்கள்' அதில் இடம் பெற்றிருந்தால், எடுத்திருக்கும் அந்த ஓட்டங்கள் எல்லாமே, இல்லை என்றே ஒதுக்கித் தள்ளப்படும். ஏற்றுக் கொள்ளப் படமாட்டாது.

94. இருவரும் வேண்டுமென்றே 'குறை ஓட்டம்' ஓடிக் கொண்டிருந்தால், அதற்குரிய தண்டனை என்ன?

இவர்கள் வேண்டுமென்றே குறை ஓட்டம் ஓடுவதைக் கண்டதும் நடுவர், பந்து ஆட்டத்தில் இல்லை (Dead Ball) அதாவது, ஆட்டம் தொடர

வில்லை. பந்து நிலைப்பந்தாகிவிட்டது என்று அறிவிப்பதுடன், அவர்கள் இருவரும் மேற்கொண்ட ஓட்ட முயற்சிகள் அனைத்தையும், அம்முயற்சியில் எடுத்திருக்கும் ஓட்டங்கள் அனைத்தையும் நிராகரித்துத் தள்ளி விடுவார்.

இந்த நிலைமைக்கு அவர் அவ்வாறு ஆட்படக் காரணம் என்னவெனில், அந்த இருவரும் அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டைத் தொடாமல், எல்லைக்கு வெளியிலே இருப்பதால், தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் அந்த சந்தர்ப்பத்தைப் பயன்படுத்தி, விதிமுறைகளுக்கேற்ப, அவர்களை ஆட்டமிழக்கச் செய்ய (Out) இயலாமல் இருப்பதும் ஒரு முக்கிய காரணமாக அமைந்துவிடுகிறது.

95. 'குறை ஓட்டம்' என்பதற்கு நடுவர் காட்டும் சைகை என்ன?



குறை ஓட்டம் அல்லது அதனைத் தொடர்ந்து ஓடி, பந்து 'நிலைப்பந்தாகி' விட்டவுடன், நடுவர் குறிப்பாளர்களை நோக்கி, தனது ஒருகையை மேல் நோக்கி மடித்து, ஒரு விரலால் தன் அதே கையின் தோள் பகுதியைத் தொட்டுக் குறித்துக் காட்டுவார்.

அதேபோல், ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட பல குறை ஓட்டங்கள் இருந்தால், அவற்றை, குறிப்பாளருக்கு எத்தனை என்பதையெல்லாம் சுட்டிக்காட்டி அறிவுறுத்தவேண்டும்.

96. அடித்தாடும் பந்தானது, எல்லைக் கோட்டுக்கு வெளியே (Boundary) சென்றால் எத்தனை ஓட்டங்கள் தரப்படும்?

4 ஓட்டங்கள்.

97. மைதான எல்லை எவ்வளவு என்று எப்படி தெரியும்?

ஆட்டம் தொடங்குவதற்காக, நாணயம் சுண்டி முடிவெடுப்பதற்கு முன்னரே, இரு குழுத் தலைவர்களும் எல்லையின் அளவைப் பார்த்து, இணக்கமுறப் பேசி, எல்லை எவ்வளவு? எந்த நிலையில் எத்தனை ஓட்டங்கள் தருவது போன்றவற்றையெல்லாம் பேசி, ஒருமுடிவுக்கு வந்துவிடுவார்கள்.

கொடிகள் அல்லது கொடிக் கம்புகள் மூலமாக எல்லைக் கோட்டைக் குறித்துக் காட்டி, அவைகளை இணைக்கும் கோடாகச் சுண்ணும்புக் கோடுகள் அல்லது கற்பனை கோடுகள் இருக்கும்.

98. ஓட்டங்கள் பெறுகின்ற எல்லை கடக்கும் பந்து (Boundary) என்று எப்படி கூறலாம்?

பந்தானது, ஆட்ட நேரத்தில், மட்டையால் அடிக்கப்பட்டு எல்லைக்கோட்டைக் கடந்து போனாலும்; அல்லது, எல்லைக் கோட்டருகில் நிற்பவர் பந்தைப் பிடித்தவாறு வெளியே போய் விட்டாலும்; அது முறையாக எல்லையைக் கடந்தது என்று நடுவர் அபிப்ராயப்பட்டால், அது எல்லையைக் கடந்தது என்றே கணக்கிடப்படும்.

அதனால், பந்து எல்லைக் கோட்டை கடக்கும் வரை எடுத்திருக்கும் ஓட்டங்கள் தான் கணக்கில் கொள்ளப்படும். எல்லைக்கப்பால் பந்து போய் விடுவதற்குமுன் எடுக்கின்ற ஓட்டங்கள் நான்குக்கு மேல் இருந்தால், அவைகள் கணக்கில் கொள்ளப்படும்.

ஆனால், ஆத்திரத்திலும் அவசரத்திலும் நிதானமிழந்து 'வீண் எறி' (Over Throw) எறிந்து விடுவதின் மூலம் எல்லையைக் கடந்துவிடுகிற பந்துக்காக 4 ஓட்டங்களும், அதற்குமுன் எடுத்திருந்த ஓட்டங்களுடன் சேர்த்து கணக்கிடப்படும்.

அத்துடன், அந்தந்த மைதானத்தில் அதற்கு முன் கொடுக்கப்பட்டு பரவலாக நிலவிவரும் பழக்கத்திலிருந்து ஓட்டக் கணக்கு நிர்ணய முறைகளையே நடுவர் வழக்கமாகப் பின்பற்றி அளிப்பார்.

இன்னும் விளக்கமாகக் கூறவேண்டுமானால், எல்லைக் கோட்டைப் பந்து தொட்டுவிட்டாலே, எல்லை கடந்தது என்றே கொள்ளப்படும். அத்துடன் பந்தைத் தடுத்தாடுபவர், கையிலிருக்கும் பந்துடன் எல்லைக் கோட்டைக் கடந்து விட்டாலும், அல்லது உடம்பின் ஒரு பகுதியால் கோட்டைத் தொட்டுவிட்டாலும் பந்து எல்லை கடந்தது என்றே கூறப்படும்,

99. நடுவர்மீது பந்து பட்டால் எப்படி தீர்மானிப்பது?

ஆடுகளத்தில் இருக்கும் ஒரு ஆள் அல்லது தடங்கல் பொருள் எதுவாக இருந்தாலும், நடுவர்கள் முன்னரே பேசி முடிவு செய்திருந்தாலொழிய, அது எல்லை என்று கூறப்படமாட்டாது. அவர்கள் அது எல்லை என்று குறித்து வைத்திருந்தால்தான், எல்லை யென்று ஏற்றுக்கொள்ளப்படும்.

அதேபோல் நடுவர் மீது பட்டால், அது எல்லையல்ல. ஆடுகள மைதானத்தில் பந்து உள்ளது என்றே கருதப்படும்.

அது போலவே, காட்சித் தெளிவுக்காகவும், கண் கூசாமல் இருப்பதற்காகவும் வைக்கப்படுகின்ற திரைப் பலகைகள் (Screen Boards) ஆடுகளத்தில் உள்ளதாக அதாவது மைதானத் தரையிலிருப்பதாகவே ஏற்றுக் கொள்ளப்படும்.

100. 6 ஓட்டங்களை நடுவர் அளிப்பது எப்பொழுது?

பந்து உருண்டு எல்லையை கடந்து விடுகின்ற பொழுது 4 ஓட்டங்கள் தருவது பொதுவான விதிமுறையாகும்.

ஆனால், மைதான எல்லைக் கோட்டை அல்லது எல்லைக்கு அப்பால் போய் விழுகின்ற பந்துக்காகத்தான் 6 ஓட்டங்கள் (Six) கொடுக்கப்படுகின்றன.

மைதானத்திற்கு அப்பால் போய் விழுகின்ற பந்தானது, மைதானத்தில் உள்ள தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்களைத் தொட்டுவிட்டுப் போயிருந்தாலும், அதற்கு 6 ஓட்டங்கள் உண்டு.

அதேபோல், மைதான எல்லைக் கோட்டின் மேல் விழுந்தாலும், அல்லது திரைப்பலகைகள் மீது பந்து விழுந்தாலும், அது எல்லைக்கு அப்பால்

போகவில்லை என்று கருதப்படும். அதற்கு 6 ஓட்டங்கள் கிடையாது.

இதே நிலைதான்—தடுத்தாடும் ஒருவர் மைதான எல்லைக்கோட்டின்மேல் நின்றுகொண்டு பந்தைப் பிடித்தால் அது எல்லையைக் கடந்ததாகாது. அவர் மைதான எல்லைக்குள்ளே நின்றுகொண்டு, எல்லைக்கு வெளியே போகும் பந்தைப் பிடித்தாடலாம். அப்பொழுது அந்தப் பந்து எல்லையைக் கடந்ததாகாது. ஆனால், அவர் எல்லைக்குள்ளே நின்று கொண்டு இருந்தாக வேண்டும் என்பது கட்டாயம் கடைப்பிடிக்க வேண்டிய ஒன்றாகும்.

101. 4 ஓட்டங்கள், 6 ஓட்டங்கள் இவைகளுக்கு நடுவர் காட்டும் சைகைகள் யாவை?



(4 ஓட்டங்களைக் காட்டும் சைகை)

பந்து எல்லைக் கோட்டுக்கு வெளியே உருண்டோடிவிட்டால், நான்கு ஓட்டங்கள் என்று குறிக்க—ஒரு கையை பக்கவாட்டில் வீசி அசைத்துக் காட்டியும்;



எல்லைக்கு அப்பால் போய் விழுகின்ற பந்தை, 6 ஓட்டங்கள் என்று கூற இரண்டு கைகளையும் தலைக்கு மேலே உயர்த்திக் காட்டியும் நடுவர் சைகைகள் செய்வார்.

102. வெற்றி தோல்வியை நடுவர்கள் நிர்ணயிக்க விதிமுறைகள் எவ்வாறு உதவுகின்றன?

ஒரு போட்டி ஆட்டம், 'முறை ஆட்டங்கள்' (Innings), அல்லது நாள் கணக்கு அல்லது பந்தெறித் தவணைக் கணக்கு என்றவாறு முன் கூட்டியே முடிவு செய்வதற்கேற்றவாறு, ஆடி முடிக்கப்பெறும்.

'முறை ஆட்டங்கள்' என்று 2 முறை பந்தை அடித்தாடியும் (Batting) 2 முறை தடுத்தாடியும் (Fielding) ஆடுகின்ற போட்டி ஆட்டங்களில், எந்தக் குழு அதிகமான 'ஓட்டங்கள்' எடுத்திருக்கிறதோ, அக்குழுவே வெற்றி பெற்றதாகும்.

ஒரு நாள் போட்டி ஆட்டத்தில், (One Day Match) ஆடி முடித்த பிறகு, முதல் 'முறை ஆட்டத்தில்' (Inning) எடுத்திருக்கும் இரு குழுக்களின் ஓட்ட எண்ணிக்கையைக் கணக்கில் வைத்துத்தான் முடிவெடுக்கப்படும்.

ஏதாவது ஒரு குழு, தான் ஆடுவதற்குரிய இயலாமையைக் கூறி, தோற்றுவிட்டதாகக் கூறினால் (Given up or Lost) அப்பொழுதும் ஆட்டம் முடிவுபெறும்.

பந்தெறியாளர் பக்கத்தில் இருக்கின்ற நடுவர், 'ஆடத் தொடங்குங்கள்' (Play) என்று ஆணையிட்ட பின்னர், ஆடமறுக்கின்ற குழுவானது தோல்வியடைந்தது என்றே கூறப்படும்.

மேலே கூறிய முறைகளில் ஆட்டம் முடியாது போனால், ஆட்டம் வெற்றி தோல்வியின்றி சம நிலையில் முடிந்தது என்று கருதப்படும்.

103. வெற்றி தோல்வியின்றி சமநிலையாக (Draw) முடிந்தது என்று எப்படிக் கணக்கிடுகிறார்கள்?

முழு ஆட்ட நேரமும் ஆடி முடிக்கப்பெற்ற ஆட்டத்தின் முடிவில், இரண்டு குழுக்களும் சம எண்ணிக்கையில் ஓட்டங்கள் எடுத்திருந்தால், அது சமநிலையாக முடிந்தது என்று கணக்கிடுகிறார்கள்.

ஒருநாள் போட்டியில், ஒரே ஒரு 'முறை ஆட்டம்' என்ருல், அதில் பெற்ற 'ஓட்டங்கள்' இரு குழுவினருக்கும் சம எண்ணிக்கையில் இருந்தால், அது சமநிலை (Tie)யாகக் கொள்ளப் படும். அதாவது 2வது முறை ஆட்டம் ஆடப் படாத நிலையினில் இருந்தால்தான்.

104 போட்டி ஆட்டம் முடிந்தபிறகு, எந்த எதிர்க் குழுவையும் தொடர்ந்து ஆடுமாறு வற்புறுத்தலாமா?

யாரும் யாரையும் வற்புறுத்த முடியாது. போட்டி ஆட்டம் முடிந்துவிட்டால், அதோடு ஆடுவதும் முடிந்தது என்றே கொள்ளவேண்டும்.

ஆட்ட நேரம் எவ்வளவு என்று முன்னே குறிப்பிட்டிருக்கும் காலம் இன்னும் முடிந்துவிட வில்லை. ஆட்டத்தைத் தொடர்ந்து ஆடுவதற்கு இன்னும் வாய்ப்பிருக்கிறது, என்று நடுவர் கருதி ஞல் ஒருநாள் போட்டி ஆட்டமானது, ஒரு 'முறை ஆட்டம்' முடிந்தால், முடிந்துவிட்டதாக, அதாவது முடிவு தெரிந்துவிட்டதாகக் கருதப்பட மாட்டாது.

105. முடிவு நிலை அறிவிப்பு (Declaration) என்பது என்ன? அதை விளக்கமாகக் கூறு?

பந்தடித்தாடுகின்ற குழுவின் தலைவர் (Batting side Captain) தங்களது பந்தடித்தாடிய நிலையில் தங்களுக்கு வெற்றிக்குச் சாதகமான நிலை இருக் கிறது என்பதை உணர்ந்து கொள்ளும்போது, 'பந்தடித்தாடும் உரிமையை இத்துடன் முடித்துக் கொள்கிறோம்' என்று எதிர்குழுத் தலைவருக்கு விடும் அறிவிப்பைத்தான், 'முடிவு நிலை அறிவிப்பு' என்று கூறுகின்றார்கள்.

இவ்வாறு அவர் விடும் அறிவிப்பை, எந்த நேரத்திலும் அறிவிக்கலாம். இதற்காகக் கால நேரம் பார்க்க வேண்டியதில்லை.

106. தொடர்ந்தாட விடுதல் (Following Innings) என்றால் என்ன?

ஒரு பந்தடித்தாடுகின்ற குழு, தான் முதலில் அடித்தாடும் உரிமை பெற்று, ஒரு குறிப்பிட்ட 'ஓட்டங்கள்' எடுத்ததற்குப் பின், அடுத்த குழு பந்தாட வந்து ஆடி முடித்த பிறகும், தங்களுக்கு இன்னும் அதிக ஓட்டங்கள் இருக்கின்றன என்றும் கருதினால், அடுத்த 'முறை ஆட்டத்தையும்' (Inning) தொடர்ந்து ஆடுமாறு கேட்டுக் கொள்கின்ற உரிமை அவருக்கு உண்டு. அவ்வாறு கேட்டுக் கொள்ளும்போது, எதிர்க் குழுவும் இணங்கி ஏற்றுக்கொண்டு தொடர்ந்து ஆடத் தான் வேண்டும். வேறு வழியில்லை.

இம்முறையைத்தான், தொடர்ந்தாட விடுதல் என்கிறார்கள்.

107. தொடர்ந்தாட விடுதலுக்கென்று, போட்டி ஆட்டங்களில், 'ஓட்ட எண்ணிக்கைகளின்' அளவினைக் குறித்திருக்கின்றார்களா? அவைகள் என்னென்ன என்று கூற முடியுமா?

5 நாட்கள் அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நாட்கள் உள்ள போட்டி ஆட்டத்தில், முதலில் பந்தடித்தாடுகின்ற வாய்ப்பு பெற்று 200 ஓட்டங்கள் அதிகமாக ஒரு குழு எடுத்திருந்தால்;

3 அல்லது 4 நாட்கள் நடக்கின்ற போட்டி ஆட்டத்தில் 150 ஓட்டங்கள் அதிகமாக ஒரு குழு எடுத்திருந்தால்;

2 நாட்கள் நடக்கின்ற ஒரு போட்டி ஆட்டத்தில் 100 ஓட்டங்கள் அதிகமாக ஒரு குழு எடுத்திருந்தால்;

1 நாள் போட்டி ஆட்டம் என்றால், 75 ஓட்டங்களுக்கு மேல் எடுத்திருந்தால்;

எதிர்க் குழுவை அழைத்து, தொடர்ந்தாடச் செய்யுமாறு கேட்டுக் கொள்கின்ற உரிமை அக்குழுவிற்கு உண்டு.

தேவையானால், அக்குழுத் தலைவன் தனது இரண்டாம் ஆட்ட முறையைத் தவிர்த்துக் கொள்ளலாம்.

108. அடுத்த 'முறை ஆட்டம்' தொடங்குவதற்குரிய இடைவேளை நேரம் எவ்வளவு?

இதுபோன்ற சூழ்நிலையில், அடுத்த ஆட்டம் தொடங்குவதற்குரிய இடைவேளை நேரமாக 10 நிமிடங்கள் உண்டு.

அதற்குள்ளே நேரம் பார்த்துக்கொண்டு, 7 நிமிடங்களுக்குள்ளே பந்தாடும் தரைப்பகுதியை (Pitch) உருட்டிப் பக்குவப்படுத்தி வைக்க நடுவர்கள் அனுமதிக்கலாம்.

109. 'விளையாடத் தொடங்குங்கள்' (Play) என்று நடுவர் கூறுகிறபொழுது, ஒரு குழு ஆட மறுக்கிறது என்றால் நடுவர் என்ன செய்வார்?

ஒரு குழு ஆட மறுக்கிறது என்றதும், அக்குழு ஆட்டத்தை இழந்தது, அதாவது அந்த ஆட்டத்தில் தோற்றுவிட்டது என்று கூற நடுவருக்குப் பூரண அதிகாரமுண்டு.

அவ்வாறு தீர்மானித்து, முடிவெடுத்துக் கூறு வதற்கு முன்னர் அவர் பலமுறை, சந்தர்ப்பங்களை அனுசரித்து ஆராய்ந்துதான் முடிவெடுக்க வேண்டும்.

இரு குழுவினருக்கும் தெளிவாகக் கேட்டுப் புரிந்து கொள்ளும் வண்ணம், ஆட்டத்தைத் தொடங்கி, 'விளையாடுங்கள்' என்று தாங்கள் கூறியதை நினைவுபடுத்திப் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும்.

முறையீடு ஏதேனும் அவர்கள் நிகழ்த்தியிருக் கலாம் (Appeal) என்பதை உணர்ந்து கொள் வதுடன், அவர்களால் ஆட இயலாது அல்லது தொடர்ந்து ஆட முடியாது என்பதில், நடுவர்கள் திருப்தியடையும் வண்ணம் அறிந்துகொண்ட பிறகே, அந்த முடிவுக்கு வரவேண்டும்.

110. 'விளையாடுங்கள்' (Play) என்று எந்த நடுவர் முதலில் ஆணையிட்டு, ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டும்?

முதலில் பந்தெறிந்து தொடங்கவிருக்கும் பந்தெறியாளர் பக்கம் (End) நிற்கின்ற நடுவர் தான் முதலில் ஆணையிட, ஆட்டம் தொடங்கும்.

111. ஆடுதற்குரிய ஆட்ட நேரம் முடிந்து விட்டது என்பதை எவ்வாறு தெரிந்து கொள்வது?

ஆட்ட நேரம் முடிந்துவிட்டது என்றவுடன் 'நேரம் முடிந்து விட்டது' (Time) என்று நடுவர் கூறிக்கொண்டே, இரண்டு விக்கெட்டுகளிலும் உள்ள 'இணைப்பான்களை' எடுத்துவிடவேண்டும். அப்பொழுது, ஆட்ட நேரம் முடிந்துவிட்டது என்று அறிந்துகொள்ளலாம்.

112. ஆட்டத்தில் இணைப்பான்கள் (Bails) எவ்வெப்போது நடுவர்களால் எடுக்கப்படுகின்றன (Removed)?

ஏற்கனவே தீர்மானித்திருந்தபடி வருகின்ற இடைவேளை நேரத்தின்போதும், அந்த ஒவ்வொரு நாள் நடந்திருக்கும் அத்த முழுநாள் ஆட்டத்தின் முடிவு நேரத்தின் போதும், மற்றும் அந்தப் போட்டி ஆட்ட முடிவின் போதும் இணைப்பான்கள் விக்கெட்டுகளில் இருந்து எடுக்கப்படுகின்றன.

113. 'ஆட்ட நேரம் முடிந்துவிட்டது' (Time) என்பதை எவ்வெப்போது நடுவர்கள் கூறலாம்?

எந்த ஆட்ட நேரமாயிருந்தாலும் கடைசி பந்தெறி தவணை (Over) முடிவுறுகிறபொழுது, ஆட்டக்காரர்கள் மைதானத்தை விட்டு வெளியேறுகின்ற தருணத்தில், 'ஆட்ட நேரம் முடிந்து விட்டது' என்று கூறலாம்.

போட்டி ஆட்டத்தின் கடைசி பந்தெறி தவணை தான் இறுதியானது என்பதால், அதற்குப் பிறகு ஆட்டம் தொடங்குவதற்குரிய வாய்ப்பு இல்லை என்பதால், அந்தப் போட்டி ஆட்டம் ஒரு முடிவு நிலைக்கு வந்ததாகவே எண்ணிக்கொள்ளலாம்.

114. ஆட்ட நேரம் முடிந்துவிட்டது என்பதற்குரிய சூழ்நிலையில், நடுவர்கள் எங்கெங்கே நிற்க வேண்டும்?

இடைவேளை நேரத்திற்கு அல்லது ஆட்ட முடிவு நேரத்திற்கு முன்பாக உள்ள கடைசி பந்தெறி தவணையைத் தொடங்கி ஆடுகின்ற

போது, அடித்தாடும் ஆட்டக்காரருக்கு (Batsman) இடதுபுறமாக நிற்கும் நடுவரைத் தவிர (Square Leg) மற்ற நடுவர், தனக்கு உரிய வழக்கமாக நிற்கும் இடத்திலிருந்து பந்தெறியாளரின் பக்கம் உள்ள விக்கெட்டுக்குப் பின்புறம் நேரம் முடிவதற்குள் வந்து நின்றுகொள்ள வேண்டும்.

115. இந்த முறையை எப்பொழுது பின்பற்ற வேண்டும்?

இவ்வாறு நடுவர் வந்து நின்றுகொள்ள வேண்டிய முறையானது, ஆட்டம் முடிவடைகின்ற நேரத்தில் ஆட இருக்கின்ற நேரம் 2 நிமிடங்கள் என்றிருக்கும் போது, ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்தார் (Out) அல்லது ஆட இயலாமல் வெளியேறுகின்றார் என்கிற சூழ் நிலையில் தான் பொருந்தும்.

116. ஒரு போட்டி ஆட்டத்தின் கடைசி 1 மணி கால அளவு இருக்கும்பொழுது, நடுவர்களின் கடமை என்ன?

ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்னரே, இரு குழுத் தலைவர்களும் ஒத்துக்கொண்டிருக்கும் ஆட்ட நேரத்திற்கேற்ப, ஆட்டம் முடியக்கூடிய இறுதி நேரத்திற்கு ஒரு மணி நேரம் முன் கூட்டியே நடுவர்கள் இரு குழுத் தலைவர்களுக்கும் குறித்துக் காட்ட வேண்டும்.

117. அவ்வாறு கூறிய நேரத்திற்குப் பிறகு, ஆட்டம் எப்படி முடிவடையும்?

அந்தக் குறிப்பிட்ட கால அளவிற்குள் ஆட்டம் ஏதாவது ஒரு குழுவிற்கு வெற்றி என்பதாக முடிவடைந்து விட்டால் பரவாயில்லை.

அவ்வாறு எந்த முடிவும் தெரியாது போனால், தொடரவேண்டிய சூழ்நிலை இருந்தால், குறைந்தது ஒரு பந்தெறி தவணைக்கு 6 எறி என்றால், 20 தடவையும்; ஒரு பந்தெறி தவணைக்கு 8 எறி என்றால் 15 தடவையும் எறியப்பட்டு ஆட்டம் நடந்திருக்க வேண்டும் என்பது விதிமுறையாகும்.

118. மழை, மங்கிய வெளிச்சம், மற்றும் இடைவேளையின் போது கால தாமதம் ஏற்பட்டு ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டால், மீண்டும் ஆட்டத்தைத் எப்படித் தொடர்வது?

அப்பொழுது வீணாக ஆடாமல் கழிந்து போன நேரத்தைக் கணக்கிட்டுக் கொண்டு, இத்தனை பந்தெறி தவணைகள் (Overs) எறியப்பட வேண்டும் என்பதையும் கணக்கிட்டுக் கொண்டு, அதற்கேற்ப 'பந்தெறி தவணைகள்' எறிந்து விளையாடும் நேரத்தைக் கீழ்க்காணும் முறைகளில் நிர்ணயித்துக்கொண்டு, ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

ஒரு பந்தெறி தவணைக்கு 6 எறிகள் என்றால் அதை ஒவ்வொரு மூன்று நிமிடத்திற்கு ஒரு பந்தெறி தவணை என்றும், 8 எறிகள் என்றால் ஒவ்வொரு பந்தெறி தவணைக்கும் 4 நிமிடங்கள் என்றும், இழந்த நேரத்திற்கேற்ற வகையில் பகுத்துக் கொண்டு ஆட்டத்தை நடத்தலாம் என்கிறது விதி.

119. போட்டி ஆட்டத்தின் கடைசி ஒரு மணி நேரத்தின போது (Last Hour) ஒரு புதிய முறை ஆட்டம் (Inning) தொடங்கி ஆட வேண்டிய சூழ்நிலை எழுந்தால் என்ன செய்ய வேணடும்?

அவ்வாறு புதிய 'முறை ஆட்டம்' தொடங்கப் படுமேயானால், குறைந்தபட்சம் எவ்வளவு 'பந்தெறி தவணைகள்' (Overs) எறியப்பட வேண்டும்

என்று கணக்கிட்டுக் கொண்டு, அவ்வாறு எறியப் படும் ஒவ்வொரு பந்தெறி தவணையும் 3 நிமிடங் களுக்கு ஒன்று என்றும் (8 எறிகள் என்ருல் 4 நிமிடங்களுக்கு ஒன்று என) ஆட்டத்தின் மீதி நேரத்தைப் பகுத்துக்கொள்ள வேண்டும்.

அவ்வாறு பகுத்துக்கொண்டும் கணக்கிட்டுக் கொண்டும் ஆடமுனைகின்ற நேரத்தில், ஆட்ட நேரத்தின் அளவை முன்னரே குறித்துக் கொண்டது போன்றிருக்கும் அந்த நேரத்திற்குள் குறைந்த அளவே 'பந்தெறி தவணைகள்' எறியப் பட்டிருந்தன என்ருல், வெற்றி தோல்வி தெரியாத நேரத்தில், அந்தப் போட்டி ஆட்டம் ஆட்ட முடிவிற்குரிய கால நேரம் குறித்திருந்ததற்கேற்ப தொடர்ந்து ஆடித்தான் ஆகவேண்டும்.

120. ஆட்ட நேரம் முடிய இன்னும் கொஞ்ச நேரம் இருக்கிறது என்ருல், ஆட்டத்தை நிறுத்தி முடித்துவிடலாமா?

குறிப்பிட்ட கால அளவு இன்னும் வரவில்லை யென்ருல், தொடர்ந்து அடுத்த 'பந்தெறி தவணை'யை ஆரம்பித்துவிட வேண்டும். ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்கிருர் (Out)' அல்லது ஆட இயலாமையால் மைதானத்தை விட்டு வெளியேறுகிருர் (Retire) என்கிற நிலைமை உருவாஞலும் ஆகாவிட்டாலும், ஆட்டக்காரர் இன்னும் 2 நிமிடங்கள்தான் இருக்கின்றன என்கிற தருணம் வரை பந்தெறிதவணையை எறிந்து முடித்துத்தான் ஆகவேண்டும்.

போட்டி ஆட்டத்தின் கடைசிநாள் இறுதி ஆட்டமாக இருக்கும்பொழுது, இது போன்ற சூழ்

நிலை அமைந்தால், யாராவது ஒரு குழுத் தலைவன் விருப்பப்பட்டு கேட்டுக்கொண்டால், ஒரு ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்தாலும்கூட, (out) அந்தப் பந்தெறிதவணையை முடித்து விட்டுத்தான், ஆட்டத்தை முடித்துவிட வேண்டும்.

ஆகவே, நேரம் பார்க்கும்பொழுது, அந்த நிலைமையையும் அனுசரித்து ஆராய்ந்தே, அப்படி ஒரு முடிவுக்கு வரவேண்டும்.

121. ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் (Bats man) பந்தை உயரமாக அடித்துவிட்டு எதிர் விக்கெட்டை அடைந்துவிடுகிறார். ஆனால் அந்தப் பந்தை எதிர்க் குழுவினர் பிடித்துவிடுகிறார் (Catch). அப்படியானால் என்ன முடிவு எடுக்கலாம்?

அவர் ஆட்டமிழக்கிறார் (Out). அவர் எடுத்த ஓட்டம் கணக்கில் சேராது. ஏனெனில், அவரே ஆட்டத்தை இழந்துவிட்டிருக்கிற பொழுது, அவர் எடுத்த ஓட்டம் எப்படி கணக்கில் சேரும்?

122. ஒரு பந்தெறியாளர் (Bowler) முறையிலா பந்தெறி அல்லது எட்டாப் பந்தெறி என்று எறிகிறார் என்றால், அதையும் பந்தெறி தவணையில் ஒரு எறியாகக் கணக்கிடப்படுமா?

கணக்கிடப்படாது. அதற்குரிய தண்டனையாகத்தான் ஒரு 'ஓட்டம் அல்லது அடித்தாடுவோரின் ஆட்டத்திற்கேற்ப, எடுக்கின்ற ஓட்டங்கள் என்று கிடைத்துவிடுகிறதே! ஆகவே, அந்த எறி கணக்கிப்படாமல், முறையாக எறிகின்ற 6 பந்தெறிகள்தான் ஒரு பந்தெறித் தவணையாகக் கொள்ளப்படுகிறது.

123. ஒரு பந்தெறியாளர், தனது பந்தெறிதவணையை முழுதும் (One over) முடித்தாடாமல், இடையில் வேறு ஒருவரை எறியச் செய்யலாமா?

தான் எறிய இருக்கின்ற (6 அல்லது 8 எறிகள் அடங்கிய) ஒரு பந்தெறிதவணையை அவரேதான் தொடர்ந்து முடிக்கவேண்டும். அவரால் பந்தெறிய இயலாமல் போய்விடுகிறதென்றால் அல்லது தவருக ஆடினர் என்று ஆட்டத்தை விட்டே நீக்கப்படுகிருர் என்ருல் தான் முடியாதே தவிர, மற்ற சமயத்தில், அவரே தான் பந்தெறிதவணையை எறிந்து முடிக்க வேண்டும்.

124. ஒரு பந்தெறியாளர் எப்பொழுது பந்தெறியும் வாய்ப்பை இழக்கிருர்? அதற்கென்று ஏதாவது விதிமுறைகள் இருக்கின்றனவா?

இருக்கிறதே! நடுவர் குறிப்பிடும் கீழே காணும் காரணங்களுக்காக, ஒரு பந்தெறியாளரை எறியவிடாமல் தடுத்திட, வாய்ப்பைத் தடுத்திட அநேக விதிகள் உண்டு.

ஒரு பந்தெறியாளர், தான் பந்து வீசும்போது பந்தடி ஆட்டக்காரரை நோக்கி, பந்தைக் குத்தி உயரச் செய்து (Short Pitched Balls) பய முறுத்தி, அபாயகரமான முறையில் ஆடுகிற முறை முறையற்ற தவருன ஆட்டமாகும்.

இவ்வாறு அச்சமுறுத்தி ஆடுகின்ற முறையினைக் கண்காணிக்கும் நடுவர், அதனைக் கண்டு கொண்ட பிறகு, இது உண்மையென்ற முடிவுக்கு வருவதில் திருப்தியடைந்தால், அந்த முறையைத் தடுத்திட, நடுவருக்கு முழு உரிமையுண்டு.

ஆகவே, தொடர்ந்து அச்சுறுத்தும் வண்ணம் பந்தெறிபவரை நோக்கி அவ்வாறு எறியக் கூடாது என்று நடுவர் முதலில் எச்சரிப்பார்.

அவரது எச்சரிக்கை பலனளிக்காது போனால், அதனை அக் குழுத் தலைவனுக்கும் அறிவித்து விட்டு அடுத்த நடுவருக்கும் என்ன நடந்தது என்பதையும் அறிவித்துவிடுவார்.

இந்த ஏற்பாடும் எந்தவிதப் பலனையும் தர வில்லையென்றால், பந்தெறிகின்றவர் பக்கம் நிற்கும் நடுவர், பந்தெறியாளர் பந்து எறிந்த உடனே, திரும்பத் திரும்ப அது 'நிலைப்பந்து' (Dead Ball) என்று குரல் கொடுத்துக் கூறிவிடுவார்.

பந்து ஆட்டத்தில் இல்லை என்று ஆட்டத்தை நிறுத்தி, பந்தெறியாளரது குழுத் தலைவனை அழைத்து, பந்தெறியும் வாய்ப்பிலிருந்து அவரை நீக்கிவிடுமாறு ஆணையிட வேண்டும். அவ்வாறே, அக்குழுத் தலைவன் அவரை மாற்றிவிடவேண்டும்.

இந்த நிகழ்ச்சி எதிர்க்குழு தலைவரிடம் நடுவ ரால் கூறப்பட வேண்டும். அத்துடன், தவறான ஆட்டத்திற்காகத் தண்டிக்கப்பட்ட அந்த ஆட்டக்காரர், அந்த 'முறை ஆட்டம்' முடியும் வரை. பந்தெறியும் வாய்ப்பினைப்பெற அனுமதிக் கப்படமாட்டார்.

இவ்வாறுதான், ஒரு பந்தெறியும் ஆட்டக் காரர் வாய்ப்பை இழக்கிறார்.

125. ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் (Batsman) ஓய்வு பெறுகிறார் (Retires) என்றால் என்ன?

பந்தடித்து ஆடிக்கொண்டிருக்கும்போது, ஒரு ஆட்டக்காரர், தான் ஆடிக்கொண்டிருக்கும்போது

சுகவீனத்தாலோ அல்லது மற்றும் தவிர்க்க முடியாத காரணங்களாலோ தொடர்ந்து, ஆட இயலாது மைதானத்தை விட்டு. வெளியே வந்து விடுகிறார் என்றால். அதுதான் ஆட இயலாது ஓய்வு பெறுகிறார் என்று குறிக்கப்படும்.

அவ்வாறு வெளியேறும் ஆட்டக்காரர்பற்றி, அவரது குறிப்பேட்டில், 'இவர் ஓய்வுபெற வந்தார் ஆட்டமிழக்கவில்லை' என்றே குறிக்கப்படும்.

126. அவர் மீண்டும் விளையாட விரும்பினால்?

அவர் மீண்டும் விளையாட விரும்பினால், உடனே உள்ளே வந்து ஆட முடியாது. எதிர்க் குழு தலைவனிடம் அனுமதிக் கேட்டு, அவர் அனுமதித்தபிறகே அதுவும் ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்து வெளியேறுகிற பொழுதுதான், உள்ளே சென்று ஆட முடியும்.

127 நிலைபந்து என்றால் என்ன? (Dead Ball) ஒரு பந்து எப்பொழுது நிலைப்பந்தாகிறது?

நடுவரின் கருத்துக்கேற்ற முடிவின்படி, பந்து ஆடப்படாமல் இருந்து, ஆட்டம் தொடராமல் இருக்கும்போது, அது நிலைப்பந்தாக இருக்கிறது.

அவ்வாறு எந்தெந்த சமயத்தில், பந்து நிலைப் பந்தாக இருக்கிறது என்பதற்கு, விதிமுறைகள் பல சந்தர்ப்ப நிலைகளைத் தொகுத்துத் தந்திருக் கின்றன. அவைகள் பின்வருமாறு:

1. பந்தானது, விக்கெட் காப்பாளர் அல்லது பந்தெறியாளர் கைகளுக்குச் சென்றடைந்து விட்டது (Settled) என்கிறபொழுது

அதாவது, கைகளில் சென்றடைந்து விட்ட து எப்பொழுது என்கிற நிலையை நடுவர் ஒருவரே முடிவெடுக்க முடியும்.

2. எல்லைக்கு வெளியே பந்து உருண்டு போயிருந்தால், அல்லது அடி பட்ட பந்தானது எல்லைக்கு வெளியே போய் விழுந்திருந்தால்.

3. பந்தை விளையாடுகிற அல்லது விளையாடாத நேரத்தில், பந்தைத் தடுத்தாடுகின்ற ஆட்டக்காரர் அல்லது நடுவரின் உடைக்குள்ளே சென்று பந்து தேங்கிவிடுதல்.

4. 'பந்தெறி தவணை' வாய்ப்பானது முடிந்து விட்டது (Over) அல்லது ஆடும் நேரம் முடிந்து விட்டது (Time) என்று நடுவர் அறிவிக்கின்ற பொழுது.

5. ஒரு பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் ஏதாவது ஒரு காரணத்தால், ஆடும் வாய்ப்பிழந்து (Out) மைதானத்தை விட்டு வெளியேறுகிற பொழுது.

6. விளையாடுகின்ற நேரத்தில் பந்து காணாமல் போய்விடுகின்ற பொழுது.

7. தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர், விதியை மீறியவாறு, வேண்டுமென்றே அடித்தாடி வருகின்ற பந்தை தனது உடையால் அல்லது தான் அணிந்திருக்கின்ற தொப்பி அல்லது குல்லாவினால், பந்தைத் தடுத்தாடுகின்றபொழுது.

8. ஆட்டக்காரர்களில் ஒருவர் படுகாயம் அடைந்திருக்கின்றபொழுது

9. வேண்டுமென்றே, பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் பந்தை உதைத்தாடுகின்றபொழுது.

10. ஆடுதற்கேற்ற உபகரணங்கள் சரியான நிலையில் இல்லை என்று ஒருவர் கருதுகின்ற போதும். முறையற்ற ஆட்டத்தை ஆட்டக்காரர்கள் ஆடுகின்றனர் என்று தீர்மானிக்கின்றபொழுது.

11. பந்தெறியாளர் எறிய ஓடி வர முனைகிற பொழுதிற்குள்ளே, ஒரு 'ஓட்டம்' எடுக்கிற பொழுது.

12. ஒரு பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர், பந்தை அடித்தாடத் தயாராக இல்லாமலும், அவ் வாறிருக்கும் நிலையில் எறியப்பட்டிருக்கும் பந்தை அடித்தாட முயற்சிக்காமல் இருக்கும்பொழுது.

13. ஒரு பந்தெறியாளர் பந்தெறிகிற தருணத்தில், தவறுதலாகப் பந்தை நழுவ விட்டிருக்கின்றபொழுது.

14. அல்லது, எறியும் நேரத்தில், பந்து கையை விட்டு வெளியே வராமல் கைக்குள்ளே தேங்கி நிற்கிற பொழுது.

15. பந்தெறியாளர் எறிந்து, பந்தை அடித் தாடுகின்ற நேரத்திற்கு முன்பே, பந்தடித்தாடுபவர் தாக்கும் விக்கெட்டிலிருந்து இணைப்பான் அல்லது இணைப்பான்கள் கீழே வீழ்ந்து விடுகிறபொழுது.

16. விக்கெட்டில் பந்து பட்டு (அதனால் ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்காது போனால்) விக்கெட் விழுந்தாலும் அல்லது எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரர் கள் முறையிட்டு (Appeal) அது வெற்றிகரமான நிலையை தோற்றுவிக்காத பொழுது.

பந்து நிலைப் பந்தாக மாறிவிடுகிறது.

128. நடுவர்மேல், ஆட்ட நேரத்தில் விழுகிற பந்து நிலைப் பந்தா?

அவர் உடையில் பட்டு, பந்து தேங்கி நின்றால் அது நிலைப் பந்தாகும். அவர் மேல் பட்டால், நிலைப் பந்தாகாது.

129. ஒருவர் நடுவராக விரும்புகிறார். அவ்வாறு வர விரும்புகிறவருக்கு, நடுவருக்குரிய தகுதிகள் என்று என்னென்ன இருக்கவேண்டும்?

கிரிக்கெட் நடுவருக்குரிய கடமைகள், மிகவும் முக்கியமான பொறுப்புக்கள் நிறைந்தவைகளாகும். அவர் தனது கடமையை திறம்பட ஆற்ற வேண்டுமானால், அவர் தன்னை முழுதும் தகுதி உள்ளவராக ஆக்கிக் கொள்ள வேண்டும் என்று ஒரு சில குறிப்புக்களைக் கூறுவார்கள்.

கூர்மையான பார்வை, விதிகளை கசடறக் கற்றுத் தெளிந்திருக்கும் ஞானம்; நல்ல செவி மடுக்கும் ஆற்றல்; ஆட்டத்தில் பற்று; விதிகளைப் பின்பற்றி முடிவெடுக்கும் புத்திக் கூர்மை; யாரையும் சார்ந்து நீதி வழங்காத பெருந்தன்மை; ஆழ்ந்து நோக்கி செயல்படுதல் மற்றும் கோபப் படாமல் எதையும் சமாளிக்கும் ஆற்றல்.

இத்தகைய குணநலன்கள் வாய்ந்தவரே, நல்ல நடுவராக விளங்க முடியும்.

130. போட்டி ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன், நடுவர்களுடைய கடமைகள் எவ்வாறு அமைந்திருக்கின்றன?

1. ஆட்டம் தொடங்குவதற்குரிய நேரத்திற்கு 40 நிமிடங்களுக்கு முன்னதாகவே, மைதானத்திற்கு நடுவர்கள் வந்துவிட வேண்டும்.

2. விக்கெட்டுகள் சரியாகப் பதிக்கப் பட்டிருக்கின்றனவா என்பதைக் கண்காணித்து, தமது திருப்திக்கேற்றவாறு அமைந்திருக் கின்றனவா என்பதை அறிந்து கொண்டு, ஆவன செய்ய வேண்டும்.

3. ஆட்டத்திற்கு உதவுகின்ற உபகரணங் கள் எல்லாம், ஆட்ட விதிகளுக்கேற்ற முறையில் அமைந்திருக்கின்றனவா என்று பரிசோதித்து அறிந்து கொள்ள வேண்டும்.

4. அன்றைய ஆட்டத்தில், ஏதாவது 'புதிய விதி முறைகள்' இருக்கின்றனவா என்று தெரிந்து கொள்வதுடன் ஆட்ட நேரம் எவ்வளவு, நண் பகல் உணவு, இடைவேளை போன்ற இடைவேளை நேரங்களை அறிந்து வைத்துக் கொள்ளவேண்டும்.

5. கால நேரத்தைக் கடைபிடிக்க, எந்தக் கடிகாரம் பின்பற்றப்படுகிறது என்பதை அவர் களுக்குள்ளே கலந்தாலோசித்து முடிவெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். அது எந்தக் கடிகாரம் என்பதைக் குழுத் தலைவர்களுக்கும் கூற வேண்டும்.

6. ஆடுகள மைதானத்தின் தன்மையை ஆராய்ந்து, ஆடுதற்கேற்றத் தகுதியுடன் இருக் கின்றதா என்பதுடன், அன்றைய காற்று நிலை, ஒளி நிலை மற்றும் ஆட்டத்தை ஆடவிடாது செய் கின்ற இயற்கை நிலையினையும் பற்றித் தெளிவான கருத்துடன் திகழ வேண்டும்.

7. என்னென்ன செய்ய வேண்டும், எப்படி எப்படியெல்லாம் முடிவெடுக்க வேண்டும் என்று இக்கட்டான சூழ்நிலைகளின் தன்மையை முன் கூட்டியே உணர்ந்து, முடிவெடுத்து வைத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

131. கிரிக்கெட் ஆட்டத்தினைக் கண்காணிக்க எத்தனை நடுவர்கள் உண்டு? அவர்களுடைய கடமைகள் என்னென்ன?

இரண்டு நடுவர்கள் உண்டு.

ஆட்டத்தைத் தொடங்க, நாணயம் சுண்டிப் பார்ப்பதற்கு முன்னரே இரண்டு நடுவர்கள் நியமிக்கப்படுவார்கள். அவர்கள் இருவரும் ஆளுக்கொரு விக்கெட் அருகே நின்று கொண்டு, விதிகளைத் துணையாகக் கொண்டு, பாரபட்சமற்ற முறையில் முடிவெடுத்து, ஆட்டத்தை நடத்திக் கொடுப்பார்கள்.

ஒரு நடுவர் ஆட்ட நடுவில் காயமுற்று விட்டால், வேறு ஒரு நடுவரை மாற்றிக் கொள்ளலாம். மாற்று நடுவராக வருபவரை ஆட்டம் முழுவதும் இடப்புற நடுவராக மாற்றிக் கொள்ளலாம். மாற்று நடுவராக வருபவர் ஆட்டம் முழுவதும் இடப்புற நடுவராக (Square leg) த்தான் பணியாற்றுவார்.

132. இரண்டு நடுவர்களின் பணிகள் எவ்வாறு பகுக்கப் பட்டிருக்கின்றன?

பந்தெறிபவர் விக்கெட் பக்கம் நிற்கின்ற நடுவர். அடித்தாடும் ஆட்டக்காரரின் இடப்புறத்திலே (Square leg) நிற்கின்ற நடுவர்.

இவர்கள் இருவரும் தங்களுக்கென்று ஒரு சில பணிகளைப் பிரித்துக் கொண்டிருந்தாலும், முக்கியமான சமயங்களில் இருவரும் கலந்தாலோசித்த பிறகே, ஒரு முடிந்த முடிவுக்கு வருவார்கள்.

பந்தெறிபவர்களின் பக்கம் நிற்கின்ற நடுவரின் பணிகள் :

1. முறையிலா பந்தெறி (No ball) எது என்பதை, அடித்தாடும் எல்லைக் கோட்டைக் (Popping crease) கடந்து வந்து பந்தெறிபவர் எறிகின்ருரா, பந்தை வீசி எறிகின்ருரா (Throw) அல்லது பந்தை எறியும் நேரத்தில் ஒரு துள்ளு துள்ளி (Jerk) எறிகின்ருரா என்பதையெல்லாம் கண்காணிக்கிருர்.

2. பந்தெறிபவரது கையிலிருந்து போகின்ற பந்து, பந்தை அடித்தாடும் மட்டையில் படும் வரை, பட்ட பிறகு என்ன நடக்கிறது என்பதை யெல்லாம் தொடர்ந்து கண்காணிக்கிருர்.

அதாவது, விக்கெட்டுக்கு முன்னே கால் (L. b. w.); மட்டையில் பட்டு பந்து உயர்ந்து போனதா; தரையில் பட்டுத்தான் மேலே உயர்ந் ததா; மட்டையில் படாமல் போனதா; விக்கெட் காப்பாளர் அந்தப் பந்தைப் பிடித்தாரா (Catch) என்பனவற்றையெல்லாம் கவனிக்கிருர்.

3. அடிபட்டுப் போன பந்து பிடிபட்டதா (Caught), எல்லைக்கு வெளியே உருண்டு போனதா அல்லது வெளியே போய் விழுந்ததா, அதற்குள் எத்தனை 'ஓட்டங்கள்' எடுத்தார்கள்? யாராவது (தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள், அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் இவர்களுக்குள்ளே) தடை செய்வது போல தடுத்தாடிக் கொண்டார்களா, அல்லது ஓட்டத்திற்கிடையில் ஆட்ட மிழந்தார் களா (Run out) என்பதையும் பார்க்கவேண்டும்.

4. விக்கெட் காப்பாளரிடம் பந்து வருகிறதா, சரியான முறையில் சரியான சமயத்தில் இணைப்

பான்களைத் தட்டிவிட்டாரா, அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் உரிய நேரத்திற்குள் ஓடி வந்து விட்டாரா என்பன போன்ற நிகழ்ச்சிகளை, எந்த இடத்தில் நின்று பார்த்தால் தெளிவாகத் தெரியும், சரியாகக் காண முடியும் என்று ஒரு இடத்தில் நின்று பார்க்க வேண்டும். அது, அனுபவத்தின் மூலமே பெற முடியும்.

இனி, மறு விக்கெட்டின் இடப்புறம் நின்றிருக்கும் நடுவரின் பணிகளைக் காண்போம். (Square leg umpire).

1. முறையிலா பந்தெறியைக் கண்காணித்தல்.

2. அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் தானே தனது விக்கெட்டை வீழ்த்திக் கொண்டாரா (Hit wicket) என்று பார்த்தல்.

3. விக்கெட் காப்பாளர் விதிமுறைக்கேற்ப குறிக்கம்புகளைத் தட்டி வீழ்த்தினரா (Stumped) என்று பார்த்துக் கொள்ளுதல்.

4. அதற்குள் அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் எல்லைக் கோட்டுக்கு வந்து சேர்ந்தாரா என்று தெரிந்து சொல்லுதல்.

5. ஓட்டத்தில் ஆட்டமிழத்தல் (Run out), குறை ஓட்டம் (Short run) என்பனவற்றைக் கண்டு கொள்ளுதல்.

6. அடித்தாடும் ஆட்டக்காரரின் வலப்புறமிருக்கும் தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் (Slips), விக்கெட் காப்பாளர் இவர்கள் மிகவும் தாழ்ந்து வருகின்ற பந்தை (Low catches) தரையில் படாமல் பிடித்திருக்கின்றனர்களா?

என்பனவற்றையெல்லாம் நடுத்தன்மையுடன் நடுவர் கவனத்துடன் செயல்பட்டு கண்காணிக்கின்றார்.

133. போட்டி ஆட்டம் நடந்துகொண்டிருக்கும்போது நடுவர்களை மாற்றி, வேறு நடுவர்களை அமர்த்த முடியுமா?

இரு குழுத் தலைவர்களின் சம்மதம் இன்றி ஆட்ட நேரத்தின்போது, எந்த நடுவரையும் மாற்றிவிட முடியாது.

134. ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது, நடுவர்களின் பணிகள் என்ன?

மேலே கூறியவைகள் அனைத்தும், நடுவர்களின் பணிகள்தான். அவைகளுடன், இவைகளையும் சேர்த்துக் கொள்ளலாம்

பந்தாடும் தரைப் பகுதியை (Pitch) உருட்டிப் பக்குவப்படுத்துவதை அவர்கள் மேற்பார்வையிட வேண்டும்.

ஆட்டமிழந்து வெளியே போகின்ற அடித்தாடும் ஆட்டக்காரருக்குப் பதிலாக, புதிதாக வருபவர் 2 நிமிடங்களுக்குள் வருகிறாரா என்பதையும், முறை ஆட்டங்களுக்கிடையில் (Innings) உள்ள இடைவேளை நேரம் 10 நிமிடங்களுக்கு மேலே போகாமல் பார்த்துக் கொள்ளவேண்டும்.

ஒவ்வொரு முறை ஆட்டம் முடிந்தபிறகு, தங்களுக்குள்ளே விக்கெட் இருக்கும் பக்கத்தை மாற்றி நின்று கொண்டு கண்காணிப்பார்கள்

முறையில்லாத தவறான ஆட்டம் எந்த சமயத்திலும் நிகழாமல் பார்த்துக் கொள்வார்கள்.

135. முறைகேடான ஆட்டம் அல்லது தவறான ஆட்டம் (Wrong Play)என்று விதிமுறைகள் எவை எவற்றைக் குறித்துக் காட்டுகின்றன?

1. நடுவர் தரும் குறிப்புரையை அல்லது அறிவுரையைப் பின் பற்ருமல் அலட்சியம் செய்தல்.

2. நடுவர் எடுக்கும் முடிவுகள் பற்றி குறை சொல்லுதல்.

3. அவரது நடவடிக்கை பற்றி குழுத் தலைவனிடம் கூறிய பிறகும், தொடர்ந்து பிடிவாதமாக அதே முறையில் நடந்து கொள்ளுதல்.

4. பந்தினை நன்ருகப் பிடித்துக்கொண்டு (Hold) பந்தெறிய வேண்டும் என்பதற்காக, பந்தின் மேலுறைத் தையலைப் (Seam) பிரித்து நீக்கிவிடுதல்.

5. பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் பந்தை அடிக்கின்ற நேரம் பார்த்து தடுத்தாடும் குழுவினர் சத்தம் போட்டோ அல்லது வேறுவிதமான முறையிலோ குறுக்கிட்டுக் கெடுக்கும் வகையில் முயற்சித்தல்.

6. தங்கள் பந்தெறியாளர்களுக்குப் பயன்படும் வகையில், பந்தாடும் தரைப்பகுதியைப் (pitch) மேடுபள்ளமாகத் தோண்டி வைத்தல்.

7. வேண்டுமென்றே பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர் அருகில் பந்தைக் குத்தி உயர்த்துவது போல் (short pitched ball) பந்தெறிதல்.

மேற்கூறிய செயல்கள் எல்லாம் விதியை மீறி ஆடுகின்ற தவருன ஆட்டமாகும்.

136. ஒரு சில பந்தெறியாளர்கள் மேற்கொள்கிற தவருண வழிகள் யாவை?

பந்தை நன்ருக எறிய வசதிப்படும் வகையில் பந்தின் மேலுறைத் தையலை நீக்கிவிடுவார்கள்.

இதைக் கண்டுபிடிக்கும் நடுவர்கள், உடனே, அந்தப் பந்தை மாற்றிவிட்டு, முன்னிருந்த பந்து தேய்ந்திருந்த தன்மையைப்போலவே வேருெரு பந்தை மாற்றி, ஆட்டத்திலிடச் செய்ய வேண்டும்.

இந்த தவருன ஆட்டத்தை, சம்மந்தப்பட்டக் குழுத்தலைவருக்கும் அவர் உடனே அறிவித்துவிட வேண்டும். ஒரு சிலர் பிசின், மெழுகு போன்ற பசைப் பொருட்களையும் பயன்படுத்துவார்கள். அது மிகவும் தவருன ஆட்டமாகும்.

137. பந்து நனைந்து போயிருந்தால் எப்படி மீண்டும் பயன்படுத்துவது?

பந்து நனைந்து போயிருந்தால் கைத்துண்டால் துடைக்கலாம். அல்லது மரத்தூளின் (Saw Dust) மூலமாக ஈரத்தைப் போக்கிக் கொள்ளலாம்.

138. ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது, ஒரு ஆட்டக்காரர் மைதானம் விட்டு வெளியே போய் வரலாமா?

அது அந்த சூழ்நிலையைப் பொறுத்தது. ஆனால் எந்த ஆட்டக்காரரும் உடலை தேய்த்து விட்டுக்கொள்வதற்காகவோ (Rubdown) அல்லது குளித்துவிட்டு வருவதற்காகவோ, ஆடுகளத்தை விட்டு வெளியே போகக் கூடாது என்று விதி முறைகள் கூறுகின்றன.

139. விளையாட இருக்கின்ற மைதானமானது ஆடுதற் கேற்றது என்று எவ்வாறு நிர்ணயம் செய்யப்படுகிறது?

மைதானத்தின் ஆடுதற்கேற்ற தரமான தன்மை பற்றி, ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்னதாகவே மைதான அமைப்பு, கால நிலை, மற்றும் வெளிச்சம் இவைகளைப்பற்றி ஆராய்ந்து, இருவரும் கருத்தொருமித்து ஒரு முடிவினை எடுத்து விடுவதால் நிர்ணயம் செய்யப்படுகிறது.

140. ஆட்டம் நடந்துகொண்டிருக்கும்போது, விளையாட்டு மைதானம் பற்றிய சிக்கல் எழுந்தால் என்ன செய்வது?

ஆடிக்கொண்டிருக்கின்ற பந்தடித்தாடுகின்ற இருவருக்கு மட்டுமே, ஆடுகள மைதானத்தின் சூழ்நிலை (Fitness) தெரியும். அவர்கள் தங்களது குழுத்தலைவன் மூலமாக, தங்களது அபிப்பிராயத்தைத் தெளிவுபடுத்தி விடுவார்கள்.

பிறகு, இரு குழுத் தலைவர்களும் முன்னர் கூறிய இயற்கை நிலை, ஒளி நிலை, மைதான நிலை முதலியவற்றைக் குறித்து ஆராய்வார்கள்.

இருவரும் ஏகோபித்தவாறு ஒரு முடிவுக்கு வந்தால், அதன் வழியே ஆட்டம் தொடரும். அல்லது முடிவின் வழி போகும்.

இருவரின் கருத்தும் மாறுபட்டு ஒரு முடிவுக்கு வராது போனால், நடுவர்கள் இருவரும், முடிவெடுக்கக் கூடியவர்களாகிவிடுகின்றார்கள்.

141. மைதானம் விளையாடுவதற்கேற்றதல்ல என்பது எந்த அடிப்படையில் கூறப்படுகிறது?

மைதானத்திலே தண்ணீர் தேங்கியிருந்தாலும், அது அதிக ஈரத்தன்மை (wet) உடைய

தாக இருந்தாலும், பந்தெறியாளர் அல்லது அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் காலை ஊன்றி நிற்க இயலாத அளவுக்குத் தரை வழுக்கல் நிறைந்ததாக இருந்தாலும்;

தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் எளிதாக இயங்கிட முடியாத அளவு அமைந்திருந்தாலும், ஆட்டம் தற்காலிகமாக நிறுத்தப்படலாம் என்று விதிகள் கூறுகின்றன.

பந்தாடும் தரைப் பகுதியை மட்டுமன்றி, மைதானம் முழுவதும் உள்ள பரப்பினையும் பரிசீலிக்க வேண்டும்.

அதாவது, சூழ்நிலை சரியில்லாமல் இருந்தாலும் அல்லது ஆட்டத்தைத் தொடர்ந்தால் அபாயத்திற்குரிய ஆட்டமாகிவிடும் என்ற நிலை அமைந்தாலும் ஆட்டத்தைத் தற்காலிகமாக நிறுத்தி வைக்கலாம் என்று விதிகள் கூறுகின்றன.

142. பந்தை எறிய கை வழுக்குகிறது, புல்தரை ஈரமாக இருக்கிறது என்று யாராவது குறை கூறினால், ஆட்டத்தை நிறுத்தி வைக்கலாமா?

இந்தக் காரணங்களுக்காக, ஆட்டத்தை தற்காலிகமாக நிறுத்திவைக்க முடியாது. தொடர்ந்து ஆட்டத்தை நடத்தலாம்.

143. தற்காலிகமாக ஆட்டத்தை நிறுத்திய பிறகு, மீண்டும் தொடங்கிவைக்க எவ்வாறு முடிவெடுப்பார்கள்? அந்த அதிகாரம் யாருக்குண்டு?

நிறுத்திவைத்த ஆட்டத்தை மீண்டும் தொடங்க, குழுத் தலைவர்கள் முயலலாம்.

அத்தகைய உரிமை நடுவர்களுக்கு வழங்கப்பட்டிருந்தால், வேறு எந்த ஆட்டக்காரர்களும் பின் வராமல், தொடராமல், துணையில்லாமல்

தனியாகவே சென்று, மைதானத்தின் நிலையினை ஆராய்ந்து, ஏதாவது மாற்றம் நிகழ்ந்திருக்கிறதா, தெளிவான நிலை தோன்றியிருக்கிறதா, (Improvement) என்பதையும் தெரிந்து, அதற்கேற்றவாறு முடிவினை எடுப்பார்கள்.

அதேபோல், இடைவேளை நேரங்களிலும் மைதானத்தை சோதனை செய்தும் அவர்கள் ஆய்ந்து பரிசீலிக்க வேண்டும்.

144. நடுவர்கள் முடிவினை குழுத்தலைவர்கள் ஏற்கத்தான் வேண்டுமா?

ஆமாம். நடுவர்களின் முடிவு தெரிந்தவுடன், ஆடித்தான் ஆகவேண்டும் என்று இரு குழுக்களின் பொறுப்பாளர்கள், தங்கள் ஆட்டக்காரர்களை உடனே, ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைக்க அழைக்க வேண்டும்.

145. பந்தடித்தாடும் ஒரு ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்தார் (Out) என்று தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள், நடுவரிடம் எப்பொழுது முறையிடவேண்டும்?

அடுத்த பந்து எறிவதற்குமுன் (Next ball delivery) அல்லது ஆட்டம் முடிந்து விட்டது (time) என்று நடுவர் அறிவிக்குமுன், எதிர்க் குழு ஆட்டக்காரர்கள் நடுவரிடம் முறையிட (appeal) வேண்டும்.

146. அப்பொழுது எந்த நடுவர் தீர்ப்பளிக்க வேண்டும்? அந்த சமயத்தில் நடுவரின் கடமை என்ன?

பந்தெறியும் விக்கெட் பக்கத்தில் நிற்கும் நடுவரே, எல்லா முறையீடுகளுக்கும் பதில் கூற வேண்டும். அதாவது, தானே தன் விக்கெட்டை

வீழ்த்திக் கொள்ளுதல் (Hit wicket); குறிக் கம்புகள் வீழ்த்தப்படுதல் (Stumped) மற்றும் ஓட்டத்திற்கிடையில் ஆட்டமிழத்தல், (Run out) போன்ற நிகழ்ச்சிகள் குறித்தும் அவர் முடிவெடுக்க இயலாத நிலையிலிருந்தால், அவர் அடுத்த நடுவரிடம் முறையிட, பிறகு அவர் எடுக்கின்ற முடிவே முடிவானதாக இருக்கும்.

147. தடுத்தாடும் குழுவினர் (Fieeding Side) தங்கள் முறையீட்டை எவ்வாறு தெரிவிக்கலாம்?

அந்த நிகழ்ச்சியைத் தொடர்ந்து, எல்லோரும் அல்லது ஒருவர் என்றாலும் சரி, அதுஎன்ன? (how is that) என்று குரலெழுப்பிக் கேட்கலாம்.

148. அதற்கு நடுவரின் பதில் எப்படி இருக்கும்?

அவர்கள் அவ்வாறு முறையிடும்போது, அதனைப் பற்றி ஆழ்ந்து சிந்தித்து, விதிகளுக்குரிய முறையில் அந்தக் குறிப்பிடும் ஆட்டக்காரர் நடந்தாரா அல்லது ஆட்டமிழந்தாரா என்பதை ஆராய்ந்து செயல்படவேண்டும்.

அவர் தவறி நடக்கவில்லை என்று இரு நடுவர்களும் கூறி, அவர் தொடர்ந்து ஆடலாம் (Not out) என்று கூறிவிட்டால், பதில் சொல்ல வேண்டிய பகுதியில் நிற்கும் நடுவர், உரிய நேரத்திற்குள் வருகின்ற அந்த முறையீட்டுக்குப் பதில் சொல்லி ஆகவேண்டும்.

149. ஒரு நடுவர், தான் கூறிய முடிவை உடனே மாற்றிக் கொள்ளலாமா?

தனது மாற்றிக்கொள்ளும் முடிவை உடனே செய்தாரானால் (Promptly) முன்னர் கூறிய முடிவை மாற்றிக்கொள்ளலாம்.

150. ஒருவர் ஆட்டமிழந்தார் (Out) என்பதை நடுவர் எவ்வாறு சைகைமூலம் காட்டுகிறார்?

நடுவர் தனது ஆள்காட்டும் சுட்டு விரலைக் (index finger) தலைக்கு மேலே கொண்டு சென்று உயர்த்திக் காட்டுவதன் மூலம் சைகை காட்டுகிறார்.



அவர் ஆட்டமிழக்கவில்லை என்றால், அவர் ஆட்டமிழக்கவில்லை என்றே வாயால் கூறி விடுகிறார்.

151. தான் ஒரு முடிவை எடுக்கும் முன், இன்னொரு நடுவரிடம் கேட்டுத்தான் அந்த முடிவை சொல்ல வேண்டும் என்று ஏதாவது விதிகள் உள்ளனவா?

அந்த நடுவர் தன்னைவிட ஒரு சிறந்த இடத்திலிருந்து கண்காணித்துப் பார்த்துக் கொண்டிருந்தாலும், தான் அடுத்த நடுவரிடம் கேட்டுத்தான் அதாவது கலந்தாலோசித்துத்தான் முடிவினைத் தரவேண்டும் என்று விதிகள் நடுவரைத் தடுக்கவில்லை.

தான் ஒரு முடிவினைத் தரவில்லை என்பதற்காக, தான் தரவேண்டும் என்ற முடிவினைத் தருவதற்காக, அடுத்த நடுவரிடம் ஒரு நடுவர் முறையிடவும் கூடாது.

உரிய முறையில், இரு நடுவர்களும் கலந்தாலோசித்த பிறகு, ஏதேனும் முடிவெடுக்கும் நிலையில் ஐயப்பாடு வந்தால், அவ்வாறு எடுக்கப்படும் முடிவு, பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரருக்கு சாதகமாகத்தான் இருக்க வேண்டும், வேறுமாதிரி அமைந்துவிடக் கூடாது.

152. ஒரு பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர், தான் ஆட்டமிழந்துவிட்டோம் என்று தவருக நினைத்துக்கொண்டு (ஆட்டமிழக்காதபோது) மைதானத்தைவிட்டு வெளியேறுகிருர் என்ருல், அதற்குரிய வழிமுறை என்ன?

அவர் ஆட்டமிழக்காத போது, தவருக நினைத்துக் கொண்டு வெளியேறுகிருர், அது சரியல்லாத செயல் என்று நடுவர் எண்ணி. அம்முடிவின் மூலம் தான் திருப்தியடைந்தால், நடுவர் குறுக்கிட்டு, அவரை அழைத்து, மீண்டும் ஆடச் செய்யலாம்.

153. ஒரு போட்டி ஆட்டத்திற்கு எத்தனை குறிப்பாளர்கள் (Scorer)

இரண்டு பேர் உண்டு.

154. குறிப்பாளர்களின் கடமைகள் யாவை?

அவ்வப்போது நடுவர் காட்டுகின்ற சைகைகளைப் புரிந்துகொண்டு, அதற்கேற்ற வகையில் தாங்கள் ஏற்றுக்கொண்டதைத் தெரிவிக்கும் வகையில் சைகை மூலம் பதில் கூறிவிட வேண்டும்.

அவ்வப்போது ஆட்டக்காரர்கள் எடுக்கின்ற ஓட்டங்கள், எவ்வளவு ஓட்டம், எப்படி ஆட்ட மிழக்கிறார்கள், என்ன காரணத்தால் என்பனவற்றையெல்லாம் தெளிவாக, அந்தந்தக் குறியீட்டு முறைகளைப் பயன்படுத்திக் குறித்து வைக்க வேண்டும்

ஒரு குழுவுக்கு ஒருவர் என்று இரு குறிப்பாளர்கள் பணியாற்றுவதுண்டு. சில சமயங்களில் ஒருவரே குறிப்பாளராகப் பணியாற்ற நேரிடும். அப்பொழுது அவரது கடமையானது இன்னும் பொறுப்பு நிறைந்ததாகிவிடும்.

ஆட்ட முடிவில், மொத்த ஓட்டங்களின் எண்ணிக்கையைப் பற்றி எந்தவிதமான சந்தேகமும் எழாத வகையில், குறிப்பாளரின் பணி இருக்க வேண்டும்

எந்த நேரத்திலும், குறிப்பாளர்கள் நடுவர்களுடனோ, ஆட்டத்திலோ இடைபுகுந்து குறுக்கிடாமல் தான் பணியாற்ற வேண்டும்.

எப்பொழுதாவது ஒரு முறை, மொத்த ஓட்டங்களின் எண்ணிக்கையில் சந்தேகம் எழுகின்ற போது, எந்த நேரத்திலும் நடுவர்களைக் கலந்தாலோசித்துக் கொள்ளலாம்.

அத்துடன், ஆட்ட இறுதியில், இரு குழுத் தலைவர்களும் அவர்களது பணியில் நம்பிக்கை வைத்து, ஓட்டங்களின் மொத்த எண்ணிக்கையை நம்பி, எதுவும் கூறாமல் பெருந்தன்மையுடன் ஏற்றுக் கொள்கிறார்கள் என்பதை உணர்ந்து, அவர்கள் கடமையை அழகாகவும் அருமையாகவும் திறமையாகவும் பொறுப்புணர்வோடும் செய்து முடிக்க வேண்டும்.

155. போட்டி ஆட்ட நேரத்தின்போது, பந்தாடும் தரையில் (pitch) கல் உருளையை உருட்ட (Rolling) அனுமதிக்கலாமா?

கூடாது. அதற்கு அனுமதி இல்லை

156. போட்டி ஆட்டத்திற்கு முன் பந்தாடும் தரையை உருட்ட வேண்டியது அவசியம். அதற்கென்று நேர அளவு உண்டா? அதை யார் மேற்பார்வையிட வேண்டும்?

போட்டி ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு, அரை மணிநேரத்திற்கு முன்னதாகவே, பந்தாடும் தரைப் பகுதி உருட்டப்பட்டு பக்குவப்படுத்தப்பட்டிருக்க வேண்டும். பந்தடித்தாடும் குழுத்தலைவன் விரும்பினால், ஆட்டம் தொடங்கவிருக்கும் நேரத்திற்கு 10 நிமிடம் முன்வரை உருட்ட அனுமதிக்கலாம்.

உருட்டும் போது நடுவர்கள் இருவரும் இருந்து மேற்பார்வையிடலாம். ஆனால் அவர்கள் இருந்து பார்க்க வேண்டும் என்ற கட்டாயம் இல்லை.

157. பந்தாடும் தரையைப் பாதுகாக்கும் பொறுப்பு யாருக்கு உண்டு?

போட்டி ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன், போட்டியை நடத்துகின்ற நிர்வாகக் குழுவைச் சேர்ந்தது.

போட்டி ஆட்டம் தொடங்கிய பிறகு, அந்தப் பொறுப்பு நடுவர்களைச் சார்ந்து விடுகிறது.

158. பந்தாடும் தரையை ஆட்டத்தின் இடையில் உருட்டிவிட விதிமுறைகள் உண்டா?

சிறப்பு விதிகள் குறிக்கப்பட்டிருந்தாலொழிய அவ்வாறு செய்யக் கூடாது. ஆனால், ஒவ்வொரு முறை ஆட்டம், (Inning) ஒவ்வொரு நாளும் முடிந்து புதிய முறை ஆட்டம் தொடங்குகிற பொழுது, பந்தடித்தாடும் குழுத்தலைவன் விரும்பினால், தரைப்பகுதி கூட்டப்பட்டு 7 நிமிடங்களுக்குள்ளே உருட்டப்பட வேண்டும் என்று விதிகள் கூறுகின்றன.

கலைச்சொற்கள்

Appeal	—	முறையீடு
Bails	—	இணைப்பான்கள்
Bat	—	பந்தடித்தாடும் மட்டை
Batsman	—	பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரர்
Bowl	—	பந்தெறி
Bowler	—	பந்தெறியாளர்
Bowled	—	பந்தெறியால் விக்கெட் வீழுதல்
Bowling Crease	—	பந்தெறி எல்லைக்கோடு
Bowlng Practice	—	பந்தெறிப் பயிற்சி
Boundary	—	மைதான எல்லை
Bye	—	பொய் ஓட்டம்
Catch	—	பிடித்தாடல்
Declaration	—	முறை ஆட்ட முடிவுநிலை அறிவிப்பு
Dead Ball	—	நிலைப் பந்து
Draw	—	சமநிலை
Fielding	—	தடுத்தாடல்
Fieldsman	—	தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்
Fielding side	—	தடுத்தாடும் குழு
Fitness	—	தகுதிநிலை
Follow on	—	தொடர்ந்தாட விடுதல்
Ground	—	ஆடுகளம் அல்லது மைதானம்
Handled	—	தொட்டாடுதல்
Hit Twice	—	இருமுறை அடித்தாடல்
Hit wicket	—	தானே தன் விக்கெட்டை வீழ்த்துதல்
Inning	—	முறை ஆட்டம்
Leg Bye	—	மெய்படு ஓட்டம்
L.B.W.	—	விக்கெட் முன்னே கால்
Lunch time	—	நண்பகல் உணவு நேரம்

Match	—	போட்டி ஆட்டம்
No Ball	—	முறையிலா பந்தெறி
Over	—	பந்தெறி தவணை
Over throw	—	வீண் எறி
out	—	ஆட்டமிழத்தல்
Pitch	—	பந்தாடும் தரைப்பகுதி
Popping Crease	—	அடித்தாடும் எல்லைக்கோடு
Position	—	நின்றாடும் இடம்
Regular player	—	நிரந்தர ஆட்டக்காரர்
Retire	—	(ஆட்டத்திற்கிடையில்) ஓய்வு பெறுதல்
Return Crease	—	வந்தடையும் எல்லைக்கோடு
Run	—	ஓட்டம்
Run out	—	ஓட்டத்தில் ஆட்டமிழத்தல்
Scorer	—	குறிப்பாளர்
Screen Board	—	திரைப்பலகை
Seam	—	பந்தின் மேலுறைத் தையல்
Sign	—	(சைகை) குறிக்காட்டல்
Stump	—	குறிக்கம்பு
Stumped	—	விக்கெட் வீழ்த்தப்படல்
Striker	—	அடித்தாடும் ஆட்டக்காரர்
Substitute	—	மாற்றாட்டக்காரர்
Team Captain	—	குழுத்தலைவன்
Test match	—	பெரும் போட்டி ஆட்டம்
Throw	—	வீசி எறி
Tie	—	ஓட்டத்தில் சமநிலை
Toss	—	நாணயம் சுண்டுதல்
Trial Ball	—	மாதிரிப் பந்தெறி
Umpire	—	நடுவர்
Unfair play	—	முறையிலா ஆட்டம்
Vice Captain	—	துணைத்தலைவன்
Wicket	—	விக்கெட்
Wide Ball	—	எட்டாப் பந்தெறி



wrapper printed by:
prabhu printing house. madras-600 017.